出版／1990年7月8日

特價 40元

The Softworld
軟體世界 革新版

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■ 7月號 第16期



軟體世界速件

緊急快報

一年一度的全國發燒友聯誼會本月開鑼!!

7/29—台北時報廣場(新生南路館)
8/5—台中時報廣場(文心路大批發百貨4樓)
8/12—高雄國軍英雄館3F會議廳

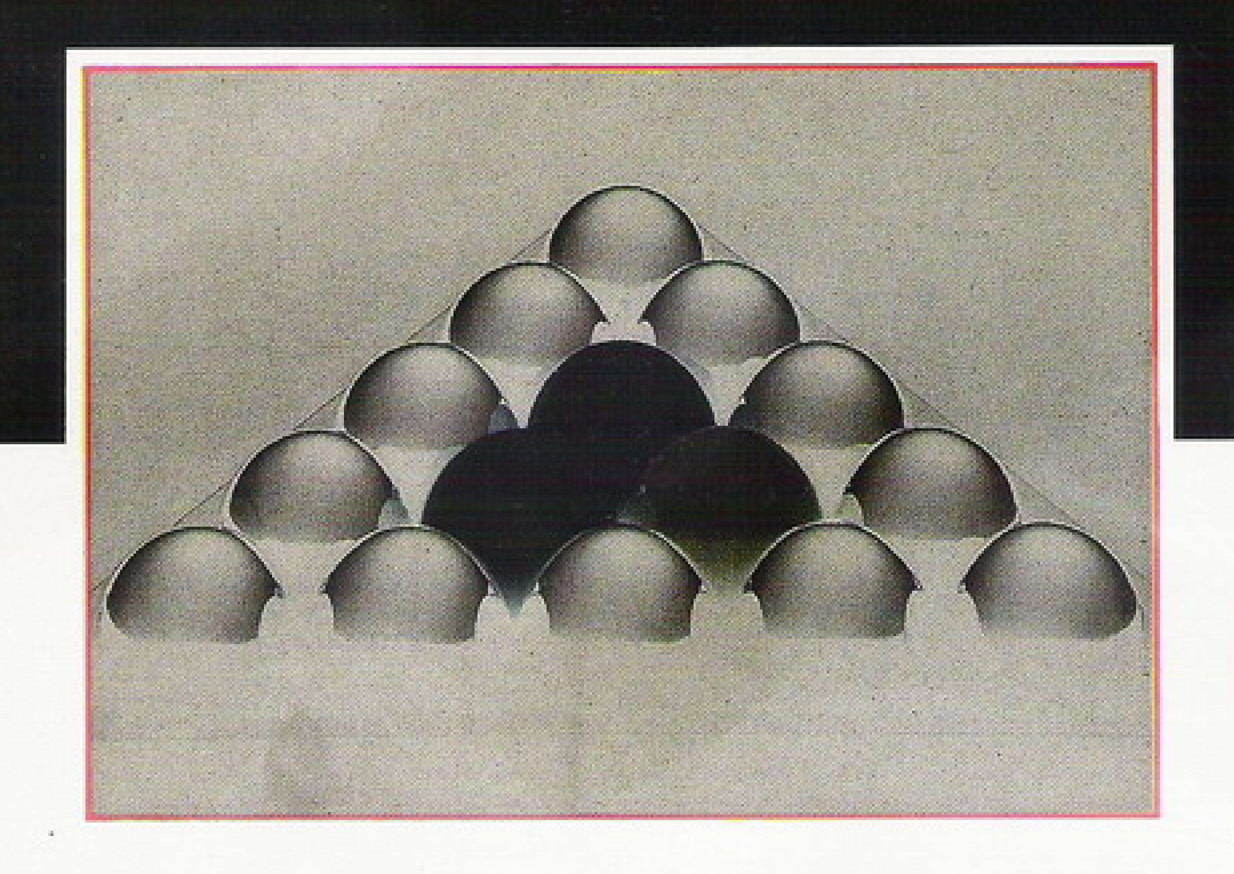
節目保證精彩，不見不散喔!!



單色與彩色的最佳拍檔

32位元姐妹系列

- 超高解析顯示器，提供精細的畫面
- 超大記憶容量，滿足多量工作需求
- 超快執行速度，提昇辦公效率
- 超凡唯美造型，追求完美的視覺享受



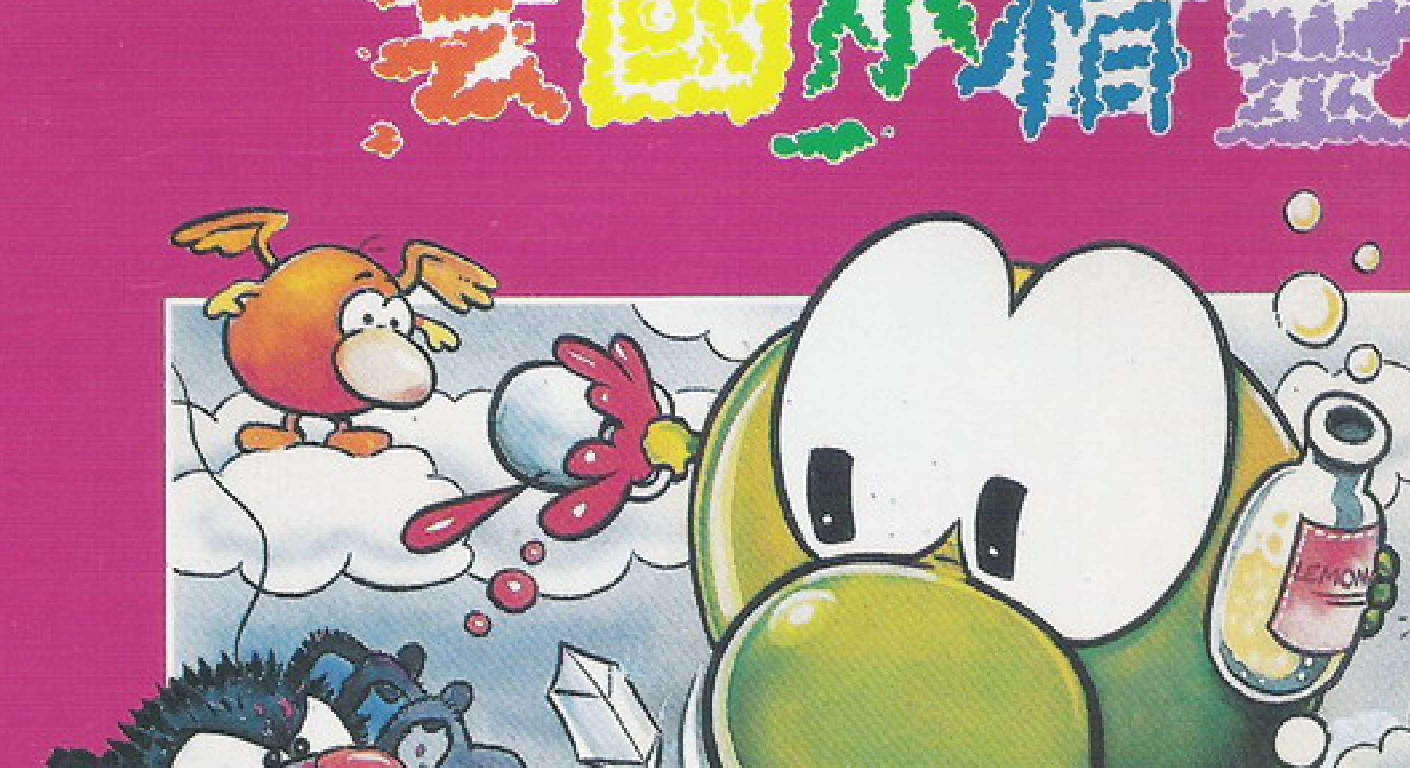


亞資科技股份有限公司

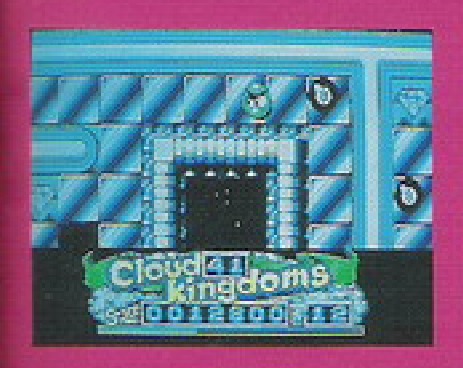
高雄總公司：高雄市三民區民壯路53號 TEL：(07)384-8088 FAX：(07)384-4537
台北分公司：台北市新生南路一段60號2F TEL：(02)394-5225 FAX：(02)351-0617
台中分公司：台中市西屯區洛陽路146號 TEL：(04)323-6777 FAX：(04)323-0266

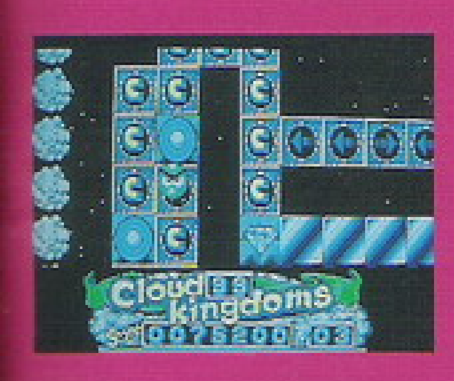
誠徵經銷商

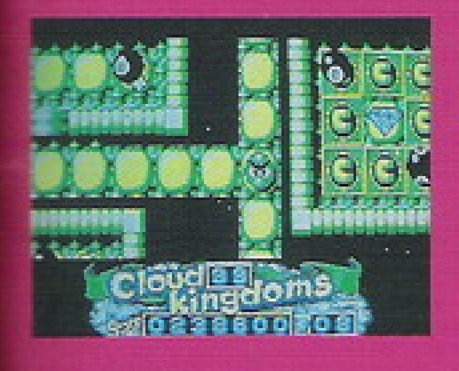
CLOUD KINGDOMS



雲國小精靈











機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA
操　作：鍵盤
片　數：1片　　售價：80 元
類　別：動作

可愛的小精靈泰利

小精靈泰利的魔法寶石被偷了，在桌上留有一張字條，上面寫著。

「嘿！你的寶石我借用了，它們可以幫助我控制雲之國度裡的小仙女們。再見了！可憐的小泰利，你將永遠見不到你心愛的寶石了！

邪惡的

魔泰伯爵」

為了拯救被伯爵變成怪物的可愛小仙女以恢復雲之國度的和平，並尋回全部的魔法寶石，小泰利勇敢的坐上他那綠色直昇機，向充滿未知危險的雲之國度前進。

*　*　*

雲國小精靈秉承了歐洲遊戲的一貫風格，在畫面及色彩的調配上都有極佳的表現。可愛的造型更是它的一大特點。

遊戲一共有三十個不同特性的國度等你去探險尋寶，並且提供選關的功能，操作也十分簡單，是一個極適合各種玩家把玩的好遊戲。

邪惡的　　伯爵，偷走了小精靈的寶石
控制雲之國度裡的小仙女　你該如何協助小精靈　泰利　拯救雲之國度　恢復和平

CONTENTS

目錄 第十六期 七月號

NEW FILES

國外報導

核戰狂人夢

GAME 在燒

飛龍騎士

遊戲攻略

雲國小精靈

總編輯／李初陽
文字主編／吳海境
文字編輯／魏　惁
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛
姚秀娟
文字支援／王美玲、林淑敏、黃啓禎、曾一正
柯志祥、謝政憲
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、牛振鳳
黃文鵬、孫榮隆、李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／葉明璋、方善悅、魏宇明、溫松淋
吳謙諒、劉伯岳
發行人／蔡美賢　編輯顧問／謝明奇　文書處理／曾玉琴

軟體世界

CONTENTS

1990世界杯足球賽

從海底出擊

駐美特派員／亞佛列德
內文打字／長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行
製　　版／聯仲彩色印刷製版公司
內頁印刷／益新彩色印刷公司
封面印刷／海竹印刷所
製　　本／信義製本所
發 行 所／軟體世界雜誌
　　　　　高雄市郵政28之34信箱
登記證號／局版臺業字第3082號
出版公司／合聲文化事業有限公司

1990



世界杯

足球賽



機　種：IBM PC X
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／
操　作：鍵盤／搖桿
片　數：2片
類　別：運動
售　價：150元

西元1990年世界各國足球好手齊聚義大利
爲爭奪世界盃冠軍展開一連串龍爭虎鬥！

義大利！看球！

WORLD CUP SOCCER

ITALIA'90

WORLD CUP SOCCER

ITALIA'90

Games

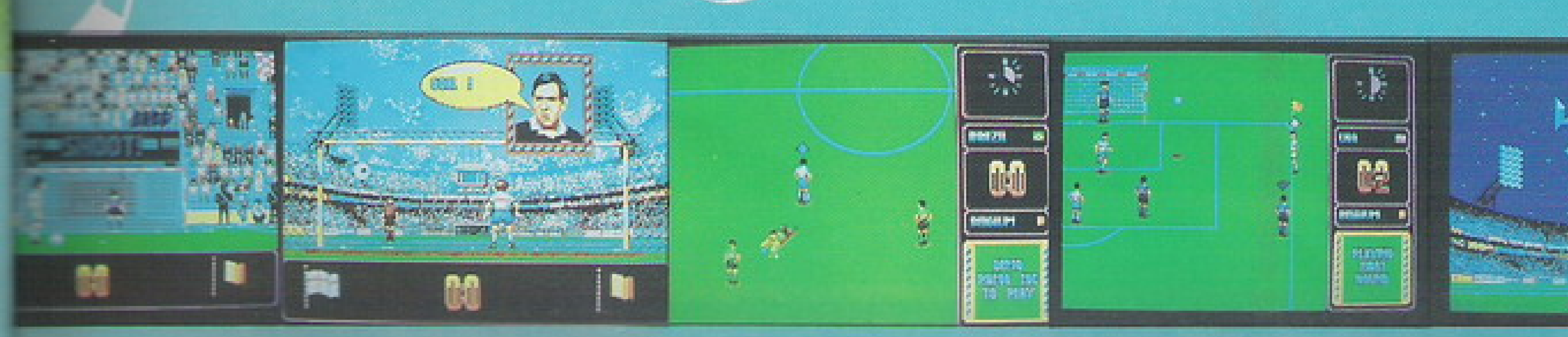
1990年世界盃足球賽在義大利隆重開賽！

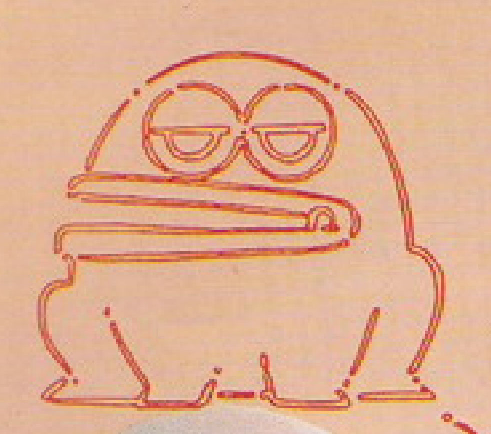
如果你是足球迷，這裡有各國群英在球場上等候與你一決高下！

如果你怕會受傷，這裡有足以讓你放心的安全系統，最嚴重大不了摔個狗吃屎！

你眼紅了？請快来讓世人知曉你東方黑珍珠的威名，起碼在電腦上痛宰異域國脚！

你脚癢嗎？請到場中来個臨門一脚立建奇功，從此不再讓你恨得牙癢癢！準備好了嗎？**KICK OFF!!**

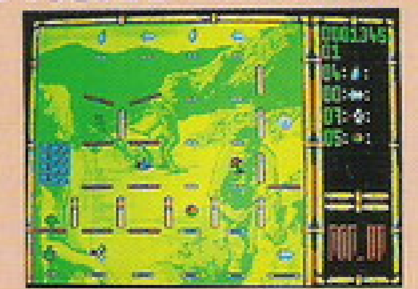


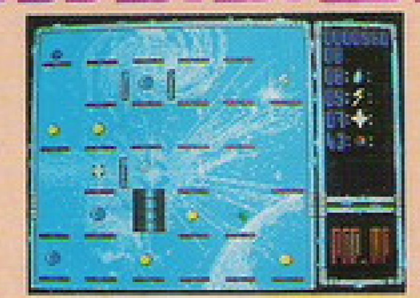


今年的初夏，跳個不停是活力的表現！

邀請你一頭栽入瘋狂的跳跳世界！









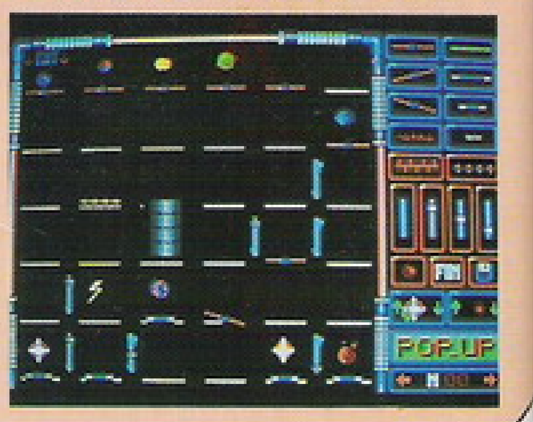


彈性十足的跳跳飛球向危機四伏的迷宮展開瘋狂大進擊！上下跳躍避開致人於死的機關，利用各種地形巧妙地前進，別忘了拿取各種跳跳工具，但也別太貪心喲！

就在你跳得昏頭轉向，高達一百關的迷宮夠你忙上一陣子時；遊戲中還附加了自行設計迷宮的組合功能。跟電腦鬥智鬥累了嗎？改向你的朋友挑戰吧！

特色：

* 為數高達一百的迷宮關卡，喜愛智育遊戲的人千萬不要錯過！
* 多種工具及障礙，不必絞盡腦汁卻也要用點腦筋！
* 最具潛力的自行設計組合功能，讓你也成為當代跳跳迷宮大師！



可自行設計關卡

售價：80 元



機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA

操　作：鍵盤／搖桿
片　數：1片
類　別：智育

Castlevania™

惡魔城伝説

被上帝所遺忘的遙遠古堡裏……

我的黑夜比白天多

月黑風高的夜晚，西蒙來到惡魔城，決心要消滅居住在高塔上的吸血伯爵卓古拉。只見窗口閃動著幢幢鬼影，不時傳來懾人的鬼哭神號——進入惡魔城的勇士，從來沒有人活著回來過………

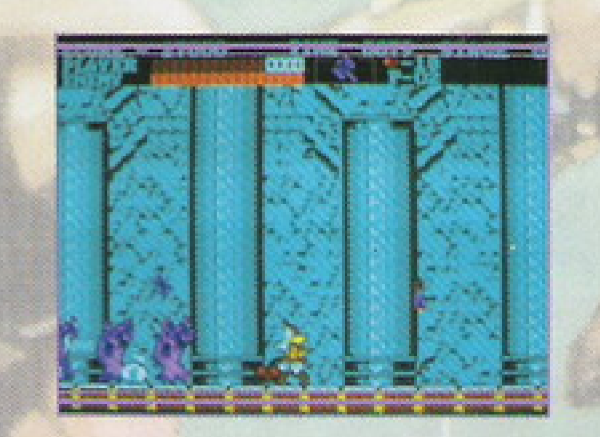
在惡魔城中有許許多多妖魔鬼怪，你必須依靠手上長鞭來保護自己。在隱密的地方還可以找到秘寶，能夠提高攻擊力或是回復生命。不同的特殊武器有著不同的特性及攻擊範圍，但每次使用都必須耗費紅心，不過，在旅途中可以多加搜集以備使用。

惡魔城傳說原是任天堂磁碟系統上很受歡迎的遊戲，剛出品時，曾令許多玩家廢寢忘食。現在終於移植到IBM PC上來，而且效果相當好。若有魔奇音效卡，還可以聽到十分動聽的背景音樂。在劇情方面則沒什麼改變，秘寶位置也和任天堂版完全一樣，玩過任天堂版的人應該可以駕輕就熟。沒玩過的人也可以試試看，因為程式提供隨時存取遊戲進度的功能，不必擔心死了又要從頭玩起。

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
操　作：鍵盤／搖桿
片　數：2片
類　別：動作
顯　示：單色／CGA／EGA
售價：150元

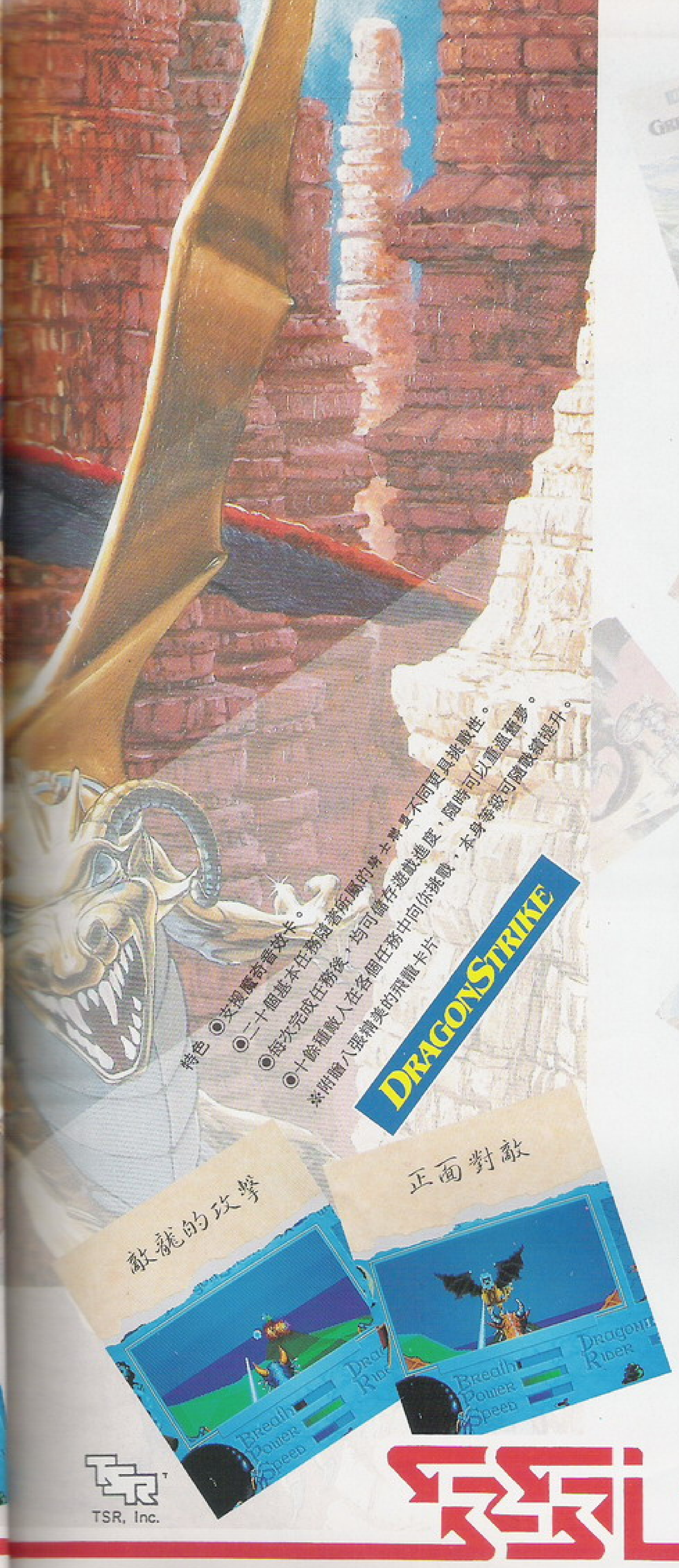









OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT
飛龍騎士
歡迎來到安塞隆大陸上，
最負盛名的長槍之役(War of Lance)……
時間沿著歷史軌跡回溯，
現在請你騎上龍背整裝出發！
善龍與惡龍的戰爭
勇敢的騎士準備出征吧！
被惡龍軍佔據的克萊恩大地
GOOD ARMY
EVIL ARMY
追擊白龍
Breath
Power
SSI



一向以角色扮演及戰略遊戲著稱的SSI公司首度推出御龍乘風的空戰模擬遊戲，比起時下一般飛行模擬遊戲更增添幾許夢幻世界的感覺！

手執長槍、乘龍翔空，仗身欺進敵營，遇敵只見劍槍齊施，胯下神龍也不含糊，但見滿空電光雷火亂飛，銳牙利爪並遞…哈！好一場飛天大戰！

雖然同樣都在高空飛行，從畫面上看的感受可是和飛機駕駛艙大不相同：水晶龍珠取代了雷達；火力管制表換成龍焰威力測量計；數字刻度的高度計也由圖形顯示的位置表取代，特別是還有主角和胯下飛龍的HP（生命力）顯示，簡直就是集動作、飛行模擬和角色扮演遊戲於一身的傑作！

片中基本任務多達二十個，倘若幸蒙更高階級的騎士聯盟賞識，得以躋身更崇高的騎士地位，那麼接下來的任務劇情發展還會產生更高潮的變化。遊戲中更附設了輔助戰鬥訓練功能，可從十餘種敵人當中挑出多達99個對手來——99個！就算你跨乘六種飛龍中最高級的那種，若能苟延殘喘殲滅所有敵人，即使稱之為天神也不過份！

在完成每個任務後，均可將目前進度存錄，往後便能在這些任務中自由挑選執行，隨你重溫過往的戰事或是回味劇情介紹的精美圖片！

好了，講到這裡，長了耳朵的人請豎起來聽…這是繼克萊恩英豪後第二部支援魔奇音效卡的SSI產品！這次不僅是片頭音樂而已，不論是戰鬥中或是論功行賞，都有動人的背景音樂，請細細聆聽SSI的悠揚音樂吧！

你想乘龍遨遊長空嗎？你想成為天下無敵的飛龍騎士嗎？你想知道長槍之役的過往嗎？就讓飛龍騎士滿足你這些夢想吧！ φ

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：4片
類　別：模擬
售　價：270元

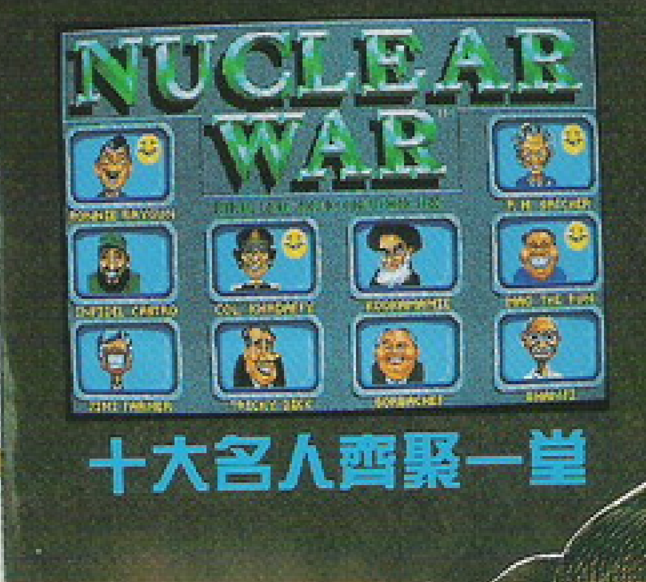
SSI

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

NUCLEAR WAR™



想享受主宰一國大權，與世界十大政治名人爭奪世界第一強人的榮耀嗎？



十大名人齊聚一堂

售價：150元

機種：IBM PC XT／AT
記憶體：640 K
顯示：單色／CGA／EGA／VGA
操作：鍵盤／滑鼠
片數：2片
類別：戰略



準備發射核子飛彈

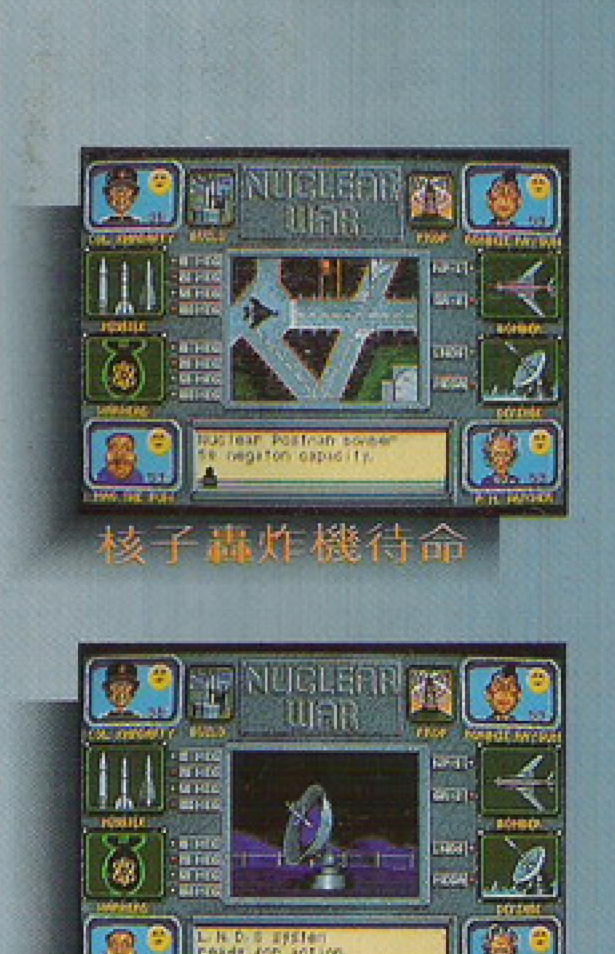
核戰狂人夢提供你一個瘋狂的核子世界，在這裏你可以比格達費更瘋狂、比鐵娘子更強硬、比戈巴契夫更奸詐、比柯梅尼更激進，只要你敢、你行，甚至可以把整個地球完全毀滅！

你能做什麼呢？大肆擴充核武軍備；建立光子、雷射防禦系統；心戰廣播、扯後腿；甚至掀起世界大戰到處丟炸彈、射飛彈，愛怎麼搞就怎麼搞，只要能贏得世界第一，絕對不擇手段，那怕枯骨成山、民不聊生。就怕太早激起公憤，遭致圍攻，到時……。

遊戲中更加入了許多令人噴飯的噱頭，例如：外星人移民地球、天外飛來16噸大鎚將都市猛轟成平地、全城大舉移民太空、核電廠爆炸……等一大堆天災人禍隨時都會降臨在各國的領土上。可別笑毛胖子那邊老是人口爆炸，說不定那個時候從天而降的太空飛牛會把你整個星際都市壓成個大洞。

狂人世界中所提供的十位政治人物，包括老演員雷根、鐵娘子柴契爾夫人、獨裁者卡斯楚、狂人格達費、宗教狂熱份子柯梅尼、說話不算數的胖子毛澤東、花生農夫卡特、狡猾的尼克森、奸詐的戈巴契夫以及和平主義者聖雄甘地，每人皆有其符合事實的漫畫式諷刺性格、政策方針以及行事方式。注意國際局勢的朋友們，核戰狂人夢一定可以搏得你的會心大笑。

卡通化的造形、漫畫式的諷刺與幽默、出其不意的天災人禍、大權在握的統御快感，一接觸它，保證你一一不成世界第一決不罷休！



核子轟炸機待命

啓動防禦系統



發射飛彈



核戰狂人的世界



新紀元的挑戰行動

粒子世界

在霞光交織的粒子世界裡 你便是悠遊自在的一分子

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：CGA／EGA／VGA
　　　　沒有單色版
操　作：鍵盤／搖桿
片　數：1片
類　別：智育
支援魔奇音效卡
售價：80 元

微細的粒子世界即將掀起一場空前的浩劫！不明的能量注入，使原本井然有序的粒子陷入不穩定的悸動狀態，萬物之源轉眼將融毀爆炸！

由 Accolade 公司出品的這套智育遊戲，表現出獨特的設計理念和訴求。現代人在緊張忙碌的生活壓力下，實在無需暴力和血腥來加速神經衰弱。在調劑身心的前提下，以舒緩的漸層色調所構築的遊戲畫面，以及清脆悅耳、緩和緊張情緒的背景音樂，配合上簡單易懂的遊戲規則，便是粒子世界的最大特色！

邁向1990新紀元，新類型的粒子世界將五十關新奇天地展現眼前，等你一一發掘。擁有魔奇音效卡的朋友不妨放開音量，邀請朋友一起來這玩這個可供單人或雙人進行的遊戲，一起享受新世界的驚喜！



區域一、神殿之旅

一路上翻山越嶺，砍殺了無數猛獅、鴕鳥和章魚，歷經了千辛萬苦，穿越向來無人生還的克魯門密洞，現在終於站在神殿之前，心情不禁開朗許多。距離李文斯登博士被禁之地已越來越近了，趕緊收集石碑好謁見女神吧！

區域二、蠻村驚魂

離開神殿後，來到卡魯礦坑，克服種種困境，靠著河馬的幫助，終於抵達瀑布底下。

爬上了瀑布，卻發現已無路可走！慌亂之中意外來到惡名昭彰的非洲沼澤，真是一劫過了還一劫！躲開擾人的鮭魚，請來烏龜相助，土著的村落就在不遠處！

收集了五瓶草藥，將之獻給巫醫後，終於看到……

1.善用僅有的4項裝備，逐一解決難題，拯救李文斯登博士。



3.想辦法離開礦坑吧！

Livingstone II

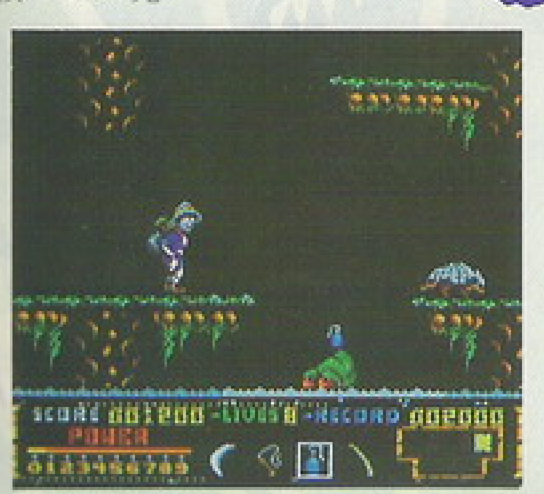
帶著你的竹竿、手榴彈、長鞭和回力鏢勇闖非洲叢林，拯救李文斯登博士(Dr. Livingstone)……

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤
片　數：1片
類　別：動作
售　價：80 元





4.想殺我？沒有那麼容易，送你顆炸彈吃！



2.只要有任何動物阻擋去路，就饒他不得。



5.要如何渡河呢？河馬先生，只好委屈你了！



從海底

支援魔奇

從海底出擊是敍述第二次世界大戰期間，德國海軍使用U型潛艇進行「狼群戰術」，擾亂及截斷同盟國大西洋補給線的故事。

大家對於U型潛艇應該是耳熟能詳，但是一般戰史上的記載通常是偏袒同盟國那一邊：同盟國失利的時候，你會為之神傷；同盟國獲勝的時候，你會暗自喝采，對於所謂的「敵人」，我們的了解實在很有限，其實德國以一隅之地對世界宣戰，她的戰術及軍事武力應該有值得我們探討的地方。這個遊戲就提供了一個機會讓你站在軸心國的立場來看第二次世界大戰。

從海底出擊提供了12個戰場，每一個戰場的難易度、船艦部署、船隊規模、水文、地形、敵我情勢各不相同。有些戰場指定你擔任「狼群」的揮指官，全力阻止運輸船隊的任務；先對付護航的驅逐艦，船隊如果失去了守護神，就會變成一群待宰的羔羊，你便可以大剌剌地昇起潛望鏡慢慢地挑選最合胃口的獵物。有些戰場指定你擔任運輸艦隊的指揮官，讓你嘗嘗如履薄冰、如臨深淵的感受。你要運用反潛戰術獵殺那些神出鬼沒的潛艇，減少船隊的損失。還有一種雙打的遊戲方式，你可以和你的朋友一起鬥智，各自扮演德軍和美軍，或者一個人扮演兩個角色，看看你的頭腦夠不夠清楚，是否能同時管理兩支性質完全相反的艦隊，時而操縱潛艇，時而指揮運輸船隊，訓練你冷靜思考以及隨機應變的能力。

當你全部攻略之後，本遊戲也提供了「編輯工具組」，可以讓你設計局勢更為險惡的戰場。本遊戲支援魔奇音效卡，逼真的魚雷發射聲及爆炸聲、深水炸彈發射聲及爆炸聲、聲納聲、引擎聲等音效，可以讓你感覺宛如身歷其境。

喜歡紅色十月號的朋友一定會喜歡從海底出擊，因為從海底出擊比起紅色十月號畫面更細膩，音效更出色，戰況更為慘烈。雖然U型潛艇的

狀況損壞顯示

U艦正攻擊商船

商船艦橋畫面



音效卡

電腦化程度和核子潛艇無法比擬，但是電腦化程度越低表示你必須運用更多的智慧來操縱潛艇，對於一向喜歡挑戰的朋友們，這更是一個無法拒絕的理由。

對於喜歡飛行模擬的朋友，這也是你一個入門潛艇模擬最佳的遊戲。看慣了白雲，看看海浪吧！打慣了飛彈，換換魚雷吧！習慣了使用直覺，玩玩這種需要冷靜思考的遊戲吧！當敵機被你擊中之後，往往會迅速墜落，並且很快地從你的視線中消失，這種快感是短暫的。但是船艦被魚雷擊中之後，就不會死得這麼痛快了，你可以看到激起的巨大水花和一連串連鎖爆炸，然後斷成兩截在烈焰洗禮下慢慢下沉。可以想見這份快感一定會比較持久，應該更能滿足那些略具輕微虐待狂傾向的飛行模擬迷。

WOLF PACK

Broderbund

操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：2片
類　別：模擬
售價：180元

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA

敵艦中彈爆炸，永沈海底

使用望遠鏡觀察敵情

商船艦橋

COLORADO

科羅拉多 尋金記

這是發生在科羅拉多大峽谷中一個驚險刺激的尋金記。在偶然的際遇裡，你獲得夏安族大酋長臨死前託付的一卷羊皮地圖；如果你能發揮出你的勇氣、智慧和樂於助人的一面，它將引導你揭開夏安族的秘密——波卡宏塔斯金礦，屆時所有的寶藏全歸你所有。

Simarils公司繼毀天滅地、碧海‧藍天‧風[illegible]後又一精心力作，不但在畫面及色彩的處理上展現出獨特的設計風格，在物品的設定使用上以及劇情的連貫性及發展上更有不俗的表現。例如：使用強槍前裝填火藥、可選擇立姿或蹲跪姿射擊，炸藥的使用在遊戲中扮演極重要的角色；故事劇情蜂迴路轉，但仍有一氣呵成的感覺，直到破關。你會發現許多的場景地點其實都是相通的，在柳暗花明處隨時有引人入勝事。

將近100個場景裡，你的足跡踏遍叢林、激流、懸崖、礦坑、營地及印地安村落等各地，面對的不只是印第安戰士、淘金者，更有大熊、灰狼、激流操舟等種種挑戰。這是一個集冒險與動作於一身，不容錯過的好遊戲。

- ATARI ST, STE Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES



Silmarils

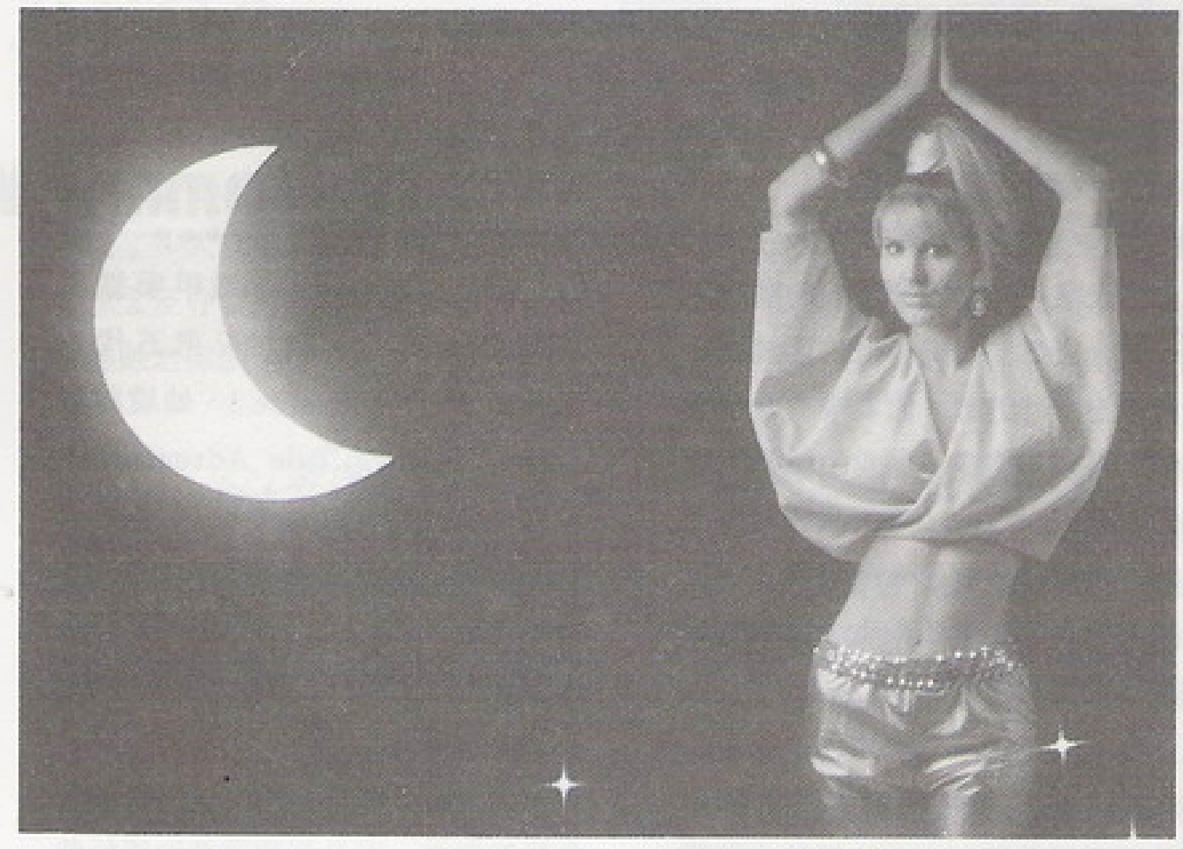
機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿
片　數：2片
類　別：動作冒險
售　價　150元

前進吧！即使利斧當頭，也不輕易退縮！

編譯/林 豆 豆

瘋言醉語，道聽塗說

本篇所述純屬傳說，僅供茶餘飯後閒談之用，與本公司發行計劃無關。



近來中東熱盛行，像這樣一家傳統摩洛哥餐廳，就吸引不少遊戲設計人的光顧；也難怪羅勃・史坦（Rob Stein）會將摩爾城堡和清真寺放進聖劍Ⅱ（Excalibur Ⅱ）這個遊戲中了。聖劍Ⅱ是Virgin Mastertronic公司所作，亞瑟王故事遊戲——Excalibur的續集。

用餐時間一到，主持人便操著外國口音介紹：「為了增進各位用餐時的情趣，介紹給各位，可愛的美國肚皮舞小姐……尤娜。」然後大家就像迎合著弄蛇人的節奏，左搖右擺沈醉在尤娜迷人的舞蹈中。

尤娜戲謔地把面紗罩在我頭上，我看到面紗上的阿拉伯文，不禁聯想到英雄傳奇Ⅱ（Hero's QuestⅡ：Trial By Fire）將讓玩家有機會參加神秘的原始儀式，解開糾結不清的傳說謎團；當然也少不了奇人、性感美女、動人的配樂和通俗的笑點。

尤娜接著請我上臺共舞。我賣力地搖，仍夠不上雅觀。我跳到舞臺的另一端擋上Sherlock：Riddle of the Crown Jewels和Authur兩遊戲（Infocom公司出版）的設計人鮑伯・貝茲（Bob Bates），他說他有兩個新遊戲即將發行，又說他最新的遊戲乃至Sierra的三個新遊戲（即將發行或製作中）都有肚皮舞孃。



我瞄了一眼他身旁兩個手持阿拉伯彎刀，全副武裝的保鏢，不由得慶幸他沒玩PRODIGY Interactive Service Network的CEO。這遊戲竟然讓玩家參與謀殺和惡意掠奪！我可不願和玩過這類遊戲的人打交道。

不過他倆要是來到Data East公司即將出品的Full Metal Planet遊戲中，同樣很吃香。這未來戰爭遊戲是以法國同名紙上戰棋為藍本，先由Infogrames在法國發行，綜合探險、經濟問題和戰爭情節，畫面很棒。

當這兩座大山把我架回座位，我覺得好似身處直布羅陀海峽。這個一閃即逝的感覺倒讓我想到Simulation Canada的Fleet Med，不過它可能是最後一個使用Long Lance系統的海上戰爭遊戲。

幸好玩家仍然可以期待以下這些海上戰爭遊戲：Divine Wind或Pacific Storm（以太平洋為背景）、Main Battle Tank：Northern Germany和SimCan籌製中，以第三次世界大戰為背景的海上爭霸遊戲。

這時鄰座的人偷偷告訴我，Virgin Mastertronic將在今夏出版一個叫Wonder Land的遊戲，這遊戲是由精於冒險遊戲的Magnetic Scroll小組所設計。

事實上我更希望Trans Fiction的Mammal Club早日出版，甚至期盼這個以未來的紐約市為背景的冒險遊戲中的突變怪物這會兒就出現在眼前。

我是還想再說一些，可是老編卻說：道聽塗說，信口胡謅，不宜吹得太多。 ϕ



輪戰群邪、俠風清揚

談角色扮演遊戲與風起雲湧的九〇年代

編譯/Jommy Wu

諸位玩家一看到主題開頭的前四字，大概就知道筆者今日要談的是「角色扮演」遊戲，因為唯有此類型遊戲，可以讓諸多不同角色輪番上陣、力戰群魔。在此，且讓我們對角色扮演之起源作個簡述，並看看它在現有的幻想角色扮演遊戲上，曾造成何種舉足輕重的影響。

在八〇年代，電腦角色扮演遊戲（RPG）的衆設計師們，胼手胝足為此類型遊戲開創出一片屬於自己的天空。今日的電腦 RPG，不但情節劇力萬鈞，而且具有啟發思考的功能。在 RPG 將到來的九〇年代，該是真正發揮遊戲精髓並嚴肅省思「角色扮演」實質涵義的時候了。

我個人在玩 RPG 時，對諸如遭惡龍烈火烤焦或雷射開腸剖肚之類的挫折，並不會太在意，倒是當手下英雄與遊戲其他人物交談時，最能引起我的興趣。因為我總愛站在他們的立場，去領略未知的迷幻世界，那種渾然忘我，與情節徹底交融的感覺，真是令人難以忘懷。

到目前為止，電腦 RPG 還無法設計得盡善盡美。雖然玩家能夠賦予角色某些屬性，使其更具智慧，戰鬥技巧更為精進，甚至可以在情節中讓人物間作更逼真的交談，但所創造出來的隊員並不具有人類智慧、可以藉由學習及對周遭的感受來自我成長。

玩電腦 RPG，近年已蔚為一股風尚、不可遏抑。在有限的時間裡，完成諸如青色枷的詛咒（Curse of the Azure Bonds）、鐵甲爭霸戰（Battle tech）、創世紀第五代（Ultima V）、Universe 3、仙境故事（The Faery Tale Adventure）、The Third Courier 或銀河英雄（Space Rogue）等大型 RPG 者，大有人在。在未來，人們將所有玩 Game 時間全部投注在此類型遊戲上，不是不可能的。目前大多數玩家，一年內大概只能玩完 2 至 3 個電腦角色扮演遊戲，而且每個遊戲均需耗費相當長的時間。

無論如何，如果你也和我一樣，一年之內購買超過 2 或 3 個 RPG，也盡可能利用每一寸光陰去投入遊戲的話，有人可能會問你，或者你自己捫心自問：為什麼我會如此沉迷其中？是何原因導引我來到此瑰麗世界，並且夜以繼日、不眠不休地奮鬥，不管完成遊戲需要花費多長的時間？當初又是何種動機驅使我投入這複雜的遊戲？

以我而言，偏好此類型遊戲之原因有三：首先是探險旅程本身，我覺得探險旅程值得達成，因為它是現實世界中無法企及的夢想；其次是探險的驚悸與喜悅，當你屏氣凝神去探查門後究為何物時，那種刺激是難以形容的；最後則是我今日開講的重點——角色扮演本身的理念。

電腦 RPG 之所以如此蓬勃發展，主要是由於紙上大型 RPG—「龍與地下城系列」（Dungeons and Dragons:D&D）之空前成功所致。這種紙上角色扮演遊戲，係 TSR 公司於1974年所開發出來的產品。據非官方的統計，該系列單單在美國，銷售量便已突破一百萬份。目前許多電腦 RPG 的設計者，可能早已忘記當初造成 D&D 轟動的原因了。

稍後推出的紙上 RPG，如「旅行者」（Traveller）「007詹姆士．龐德」（James Bond 007）、Paranoia、Gamma World、Ring Word 等，分別讓玩家扮演故事情節中的諸般角色，從事星際探險、間諜鬥智及大屠殺等活動。這就是此種遊戲的不凡魅力，過去如此，今日亦然。

這種紙上 RPG，有兩項與衆不同的特色，第一、所有遊戲均需一位裁判來維持遊戲之公正進行；第二、所有遊戲至少需要三位（通常是六、七位）玩家，才能共享冒險之旅。為使遊戲順利進行，玩家們須信賴裁判，而在公平的氣氛下，達到休閒娛樂的目的。

相反地，電腦 RPG 卻是單人即可上手的遊戲。雖然像冰城傳奇（The Bard's Tale）這類的軟體，可讓六位玩家一起擠在電腦螢幕前廝殺一陣，然而你不認為人多手雜嗎？事實上，玩家自個兒玩遊戲，可以徹底了解整個遊戲情節，而且無論清晨或午夜，只要興趣一來即可上機，不必費心去尋覓親朋好友來共享。

電腦 RPG 消除了人與人間的摩擦與爭執。螢幕上雖然出現一票人物，但實際控制他們行動及擬定決策的



則僅需一位玩家即可，而且不必非找一位遊戲裁判來決斷勝負。電腦不僅告訴你，什麼事件正在進行，同時也會限制你的若干行動。所以戰鬥便成電腦 RPG 的重心之一，而勝敗之判定則由電腦負責。

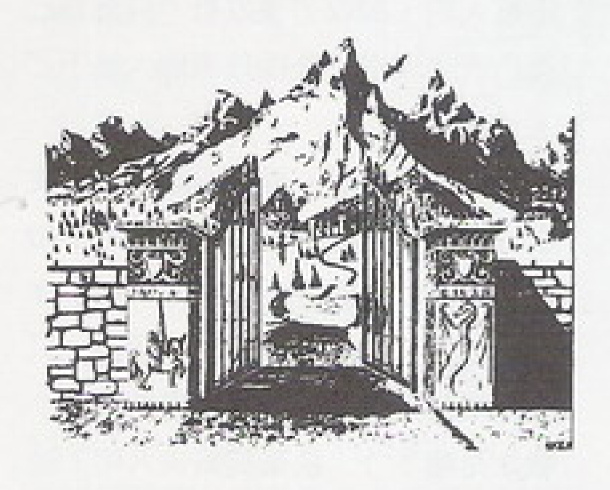
以上諸點，可以歸納出一個簡單的結論：在電腦 RPG 中，你雖然控制了螢幕上所有人物的行動，然而你卻無法將自己的個性融入人物的屬性中。這在 D&D 和其他紙上 RPG 裡如此，而在電腦 RPG 中亦同。

與 D&D 系列同氣連枝，而劇情及設計手法尤有勝之的是AD&D 系列（Advanced Dungeons & Dragons：高級龍與地下城）。此系列作品的劇本，亦由 TSR 公司撰寫，而由 SSI 公司籌製成電腦遊戲。最近一發行即風靡坊間的克萊恩英豪（Champions of Krynn），玩家必須精挑細選以組成並控制一個六人冒險隊伍。在遊戲之初，殖民區的長官會告訴你該做那些事，爾後就得要玩家自己去為隊伍添購設備、記憶法術，然後離開殖民區去進行保鄉衛民的聖戰。在冒險的路上，你會遇到旅者，他們可能會給你一些忠告與物品。不過，大部分的情況下，你遇到的都是那些面目可憎、齜牙咧嘴的怪物。



在克萊恩英豪中，適時下達決策是十分重要的。而這也正是角色扮演遊戲的精華所在。在冒險旅途中，你會尾隨過那些活在惡魔陰影下的可憐人民，或者信任一位正向你走近的陌生人，抑或屈服於怪物的淫威，而將懷中物品雙手奉上？這在電腦 RPG 中是常見的事，而在紙上 RPG 裡，上述情況就得看玩家平素作風如何而定了。本遊戲讓玩家對人物戰鬥方式，有完全的主控權，它讓你投入其中與諸位英雄並肩作戰，而不會感覺到是在操縱他們，這是克萊恩英豪與其他電腦 RPG 不同之處。

電腦 RPG 中，人物性格與遊戲進展並無太大關係。紙上 RPG 可就不同了，人物間的戰力，對仇恨的報復意念及好戰習性等之差異，均會影響遊戲之進展。



New World Computing 公司所發行的魔法門 II 和 Sir Tech 公司發行的巫術第五代，頗為神似。玩家玩這兩種遊戲時，常會發現自己被捲入戰鬥之中，而最佳的解決之道，便是去消滅敵人。如果你不如此做那麼就別想獲取經驗和寶物，以提升人物等級、增加生命點數。

某些幻想 RPG，並不需要玩家挑選人物，組成冒險隊伍，如 Micro-illusion 公司的仙境故事、Activision 公司的預言奇兵（Prophecy）及 Origin System 公司發行的國王傳奇（Times of Lore），均是此類型遊戲的上乘之作。玩家們僅需控制一名人物的行動、去斬妖伏魔、解民倒懸。基本上這類軟體係屬於動作類型的遊戲，由於角色屬性係程式預先設定，故玩家無須費心去了解各種屬性；而且此類遊戲中，謎題並不難，故無須慎慮行動後果。不過在這類型軟體中，也有例外的作品存在，比如創世紀第四代，在遊戲初期玩家必須應付非常艱深的難題，才能突破困境。而在角色扮演遊戲中，難題是劇情的靈魂，不可或缺的一部分。

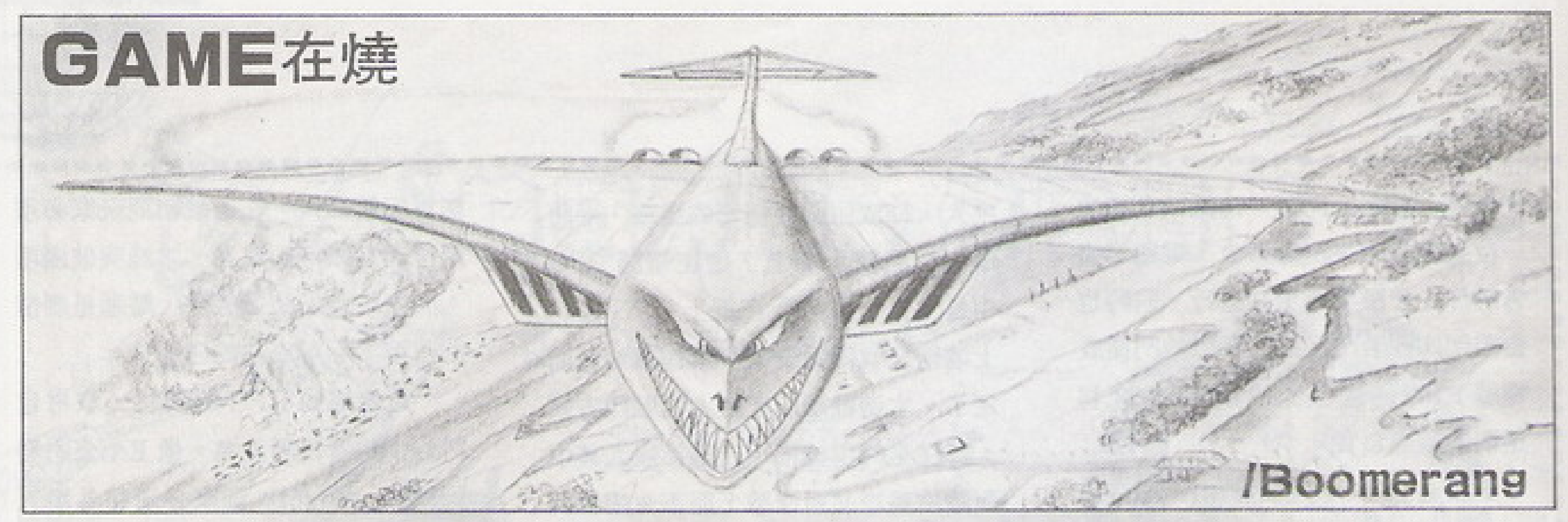
近來電腦 RPG 的題材，取材自科幻小說者日漸多矣。像 EA 公司發行的 Starflight，玩家必須和外星人交談，掌握了解談話內容，是遊戲成功的關鍵。在 Sentinel Worlds 這個遊戲中，玩家必需探測行星、和每位相遇之人充分交談。至於 Origin System 公司巨擘銀河英雄，玩家則須在真正與外星人交談前，便得擬定談話內容，才能獲取正確有價值的資訊。

科幻 RPG 設計得愈精緻，與外星人的交談內容就變得愈複雜。玩家在扮演星際警官，去調查離奇兇殺案件或是扮演醫官，去直覺判斷病因時，均須借助外星人的珍貴線索，才能解決難題。

幻想 PRG 如果能夠減少其過多的戰鬥場面，相信更能符合角色扮演的真義。在仙境故事這個遊戲中，主角在遭遇敵人前，有好幾分鐘的時間可以盡情瀏覽鄉野風光；然而在大部分的遊戲中，怪物好像陰魂不散似的，觸目可見。筆者認為，RPG 劇情中，冒險人物應可以和神相抗爭、戀愛，並同情憐憫被壓迫的平民。這些情節在 RPG 小說中屢見不鮮，然而在電腦遊戲裡卻鮮少看到。設計師們倘能去掉遊戲¾的戰鬥畫面，而代之以人物間的溝通交談，相信真正電腦 RPG 之誕生，為期不遠矣。

以上這些拙見，為筆者玩 RPG 之部分心得，提供給諸位作為參考。今日的電腦角色扮演遊戲，雖然在劇情及設計上，已臻某一水準，但是設計師們如能讓玩家更投入人物角色的揣摹，而非一味死纏扭打、賺取經驗點數，我想此類型遊戲在人們日常生活中，會從選購品轉為必需品，而成為電腦遊戲的中流砥柱。

※資料來源：Game Player's PC Strategic Guide V3 N2 φ



/Boomerang

枕核彈，狂人癡作夢

尊稱這些狂人是「來自杜鵑窩」的，簡直是一點也不為過！什麼！？俺指的是誰？可不單指遊戲中的十名當代「政治名人」而已。New World Computing 公司不知從那裡的龍×堂挖了這麼一個「杜鵑窩製作小組」。製作了一個如此瘋狂的卡通戰略遊戲，在歐洲雜誌上備受「煮」目了數月之久，今日終於綻放光芒，想必將燒瞎不少戰略迷的一雙「望遠眼」，「傳統」單管望遠鏡的愛用者恐怕就沒這份「福氣」了！

且看這群狂人搞些什麼名堂……一進入這個核戰夢魘裡，觸目驚心的「核子大戰」原文二字掛在正中上方，十位或當紅或過氣的政治領袖小鳥依人般地依偎在大招牌下方：腦滿腸肥的毛澤東、屌斗表哥雷根久別無恙、杜鵑窩主格達費、給民主獨立運動搞得七葷八素的戈巴契夫……衆生相貌奇特，倒也頗得幾分神韻。雖說各人有各人的怪脾氣，但瞬息萬變的政治舞台足足應了一句話：「沒有永遠的敵人，也無永遠的朋友」，因此可別過度相信各國的親善指數。任你挑選四位「家家酒友」後，就可以開始扮起「核戰家家酒」了。

遊戲中你可以掌握四種武器的使用權：有四級載重噸位的推進火箭，也有四種噸位的核子彈頭（可安裝在火箭上或由轟炸機進行投射），五千萬和一億噸級的轟炸機，當然也少不了防禦系統，不過雷射型防禦系統大概用了台灣製的IC片，所以對反制轟炸機不太靈光！倘若嫌武器太少，就趕緊下令全國總動員擴充軍備吧！生產效率雖高，但是未必如你的願：要轟炸機，卻只給推進火箭；要防禦系統，只見核子彈頭生產過剩。換心戰廣播玩玩吧！可別選錯了對象：原本希望對方的人民來投誠個八百、一千萬人的，卻收了反效果，只見自己境內人去城空，全投效到別人旗下了。

選完了武器，看誰不順眼，就賞它一千萬噸的核子彈頭吃吃。方才和平主義者甘地對你心戰廣播，拐了你五百萬人，這會兒才剛挑他開張，只見他堆起了笑臉：「誰是你的夥伴？我才是哪！」 換柴契爾夫人吧，她也有話說了：「咱們結盟吧！」 再不，就選尼克森吧。這傢伙倒不慌不忙：「少打我城市的主意！」好哇！就是你！按鈕要你好看！這時各國的行動紛紛在監視幕上現出原形。飛彈升空了…咦？怎麼沒下落了？原來他早就啟用了光子防禦系統，就這麼白費了一顆飛彈去當廢鐵。



對於進行這個核戰遊戲，俺的建議是找隻滑鼠來。嘿嘿……一按鈕，轟炸機待命升空；一按鈕，全國總動員生產軍備武器；尤其當游標在偌大的 Nuclear War 字樣上按鈕時－發動核子大戰囉！那可真夠諷刺到家了！遊戲的設定倒挺符合核戰的精神－－一切都講求快速：採取應對策略快、選擇挨打的對象很快、飛彈（或轟炸機）的發射升空也頗快，一轉眼就送幾百萬人升天，乖乖……那更是快得不得了，沒幾回合，就有人的領土被轟成月球表面了。

製作者似乎特別了解這些狂人病友的病因，每個人的國內總是會發生些稀奇古怪的鮮事：瘦巴巴的甘地國內就像一座牛隻動物園，基於人道主義，牛不能殺來解決饑荒，但是用來投射到其他國家摧毀城市，倒是蠻管用的；別只顧著東征西討，落得國內民怨四起，到時人民乾脆移民太空圖個自保；卡斯楚舌燦蓮花，有時心戰廣播都會騙到外星人前來移民，平白增加了無數「人口」……反正在杜鵑窩裡，連上帝也有權抓狂，不是嗎？

核戰狂人夢在這班人馬的演出下，真是五光十色、效果百出，不過倒是深度淺了點，較適合一般大衆的味口。敬告諸位核戰玩友可別按鈕按紅了眼，否則…龍×堂的大門可隨時等著你來。 φ

神龍活現 騎士無雙

一位沒沒無聞的斥候如何在戰役中屢建奇功？究竟拋灑了多少炎熱的血汗才成為人們口裡的英雄？或許你和我一樣視功名如浮雲，然而不可否認那碧血長天的短兵相接，才是真正讓我們熱血沸騰的白雲故鄉。

真希望這個世界已經有了乘客安全帶的發明。
——一位在戰役中從龍背上摔下來的無名騎士墓碑銘
/科長老

拋開飛機駕駛艙罩，跨坐龍背，聽狂風在耳邊呼嘯，遠望江山萬里，雖然沒有巨林聳立、崇山相疊，卻也不免教人大發豪情：這片壯麗山河是我奮鬥的目標，也是正義對邪惡發出怒吼的地方。

故事中的敵人完全出自著名的AD&D系列，相信RPG狂熱者在和跨下座龍齊心擊敗一波又一波的邪惡勢力時，依稀能夠嗅到熟悉的氣味；甚至對以往存在於刻板平面的角色，一下子出現到廣大的立體空間，那種鮮活的印象必定震撼了靈魂深處每一根神經……噢！擋不住的感覺！

縱然在戰役中有著太多可歌可泣的英勇事蹟，卻也有許多龍和騎士不明不白地命喪沙場。我們都知道那些邪惡的對手有多麼狡詐兇殘，死於意外偷襲或者失敗在圍攻之下的每一位騎士都十分值得惋惜；我們更為在作戰中不小心撞上山壁而亡的戰士悲傷，但是，再也沒有比奮力作戰卻遭遇攻擊，被震出龍背以致墜地身亡的不幸更令人痛心！或許他們像流星般墜落的那一瞬間，仍然念念不忘己身所負的重大責任吧？

說到作戰就不能不提到武器。雖然沒有犀利的雷射，也沒有先進的飛彈，單憑手中長槍已教不少敵人魂歸陰曹！由於長槍本身的長度限制了它的攻擊範圍，因此通常在戰鬥中很難顯示出它的威力，但也沒有人敢否認有那位敵手能夠挨上一槍而不死。騎士身上另外還有配劍，不過威力就小多了。

既然提到武器就一定要提飛龍。你看牠那龐大的身軀和翅膀的構造，就能了解到牠是靠異常強壯的肌肉鼓動雙翅，產生足夠的浮力，乃至於高速飛行。在地面上，這股力量爆發出的掃尾或是拍翅幾乎沒有多少人能承受得了。

牠的防護當然是憑藉一身堅硬的鱗甲，但是在龍翅的根部，也就是身軀和翅膀相連處卻相當脆弱，這也是為何牠們願意背載騎士的原因之一。

但要是你因此而看輕牠就錯了。光是牠一口利牙和腳上的利爪就沒有多少人敢碰一下，更何況大多數的龍吐出的氣息含有足以將人化成一陣輕煙的高熱！

隨著種族的不同，牠們所擁有的特殊能力也有差異，不過大多擁有兩種遠程的攻擊能力。縱然牠無法連續運用特殊能力，以今日來說，仍算得上是相當完美的生化兵器。

牠的野性未馴，也非甘心為人使喚，所以當牠餓了的時候，不管戰況如何吃緊，也會要求立刻降落，一到地面就會自行捉人來吃。

由於身軀相當龐大，縱使肌肉再發達，若是全力向上爬昇也會很快耗盡體力，故而只有在滑翔時才能達到最快飛行速度。這些都是你在駕駛飛機所不曾遇到的問題，萬一疏忽就麻煩了（好在騎龍沒有加油的困擾）。

由於篇幅有限，無法將飛龍騎士各部特徵為大家做更進一步的探討，但在文末一定要提它的音效：這是SSI公司第二個支援魔奇音效卡的產品，雖然在這個時節可能會被創世紀VI和紗之器的鋒芒所掩蓋，但要比起第一次支援魔奇音效卡的克萊恩英豪，算是進步許多了。 φ



羣英會審，遊戲定星等



時間：79年6月12日（星期二）
召集人：李初陽　整理：林豆豆
GAME林高手：Lord Jean, Boomerang、科長老、DE VIL、CA、Cancer（依發言順序）

片名：百戰鐵翼、炸彈小子、紗之器、波斯王子

初陽兄：

非常感謝各路英雄俠女接到英雄帖後，在百忙中依約在此相會。各位都曾為軟體世界提筆相贊，這次編輯部決定在暑期增闢新的專欄，於是再度邀請各位開口現身說法，造福蒼生；也希望藉著這次新的嘗試，會有更多的人參與類似的座談，一起為遊戲作評論、建議，並綜合遊戲畫面、音效、劇情、流暢度、耐玩度等方面的考量，給遊戲打分數。最高給五顆星，可以用半顆星來做較有彈性的評定。當然，最重要的是希望各位對自己所下的評定有主見，不受他人的意見左右。

我們特別挑這座離軟體世界總部不遠的露天場所，也準備了一些簡單的餐點，讓各位能在輕鬆愉快的氣氛下進行座談。

現在開始今天的座談，首先就百戰鐵翼這個模擬遊戲進行討論。

百戰鐵翼

評　分　人	評　　分
Lord Jean	★★★☆
Boomerang	★★★★
科長老	★★★☆

Lord Jean：

好，我首先發難。百戰鐵翼這遊戲我給它三顆半星。這遊戲的特點是有四種機型的直昇機可供玩家選擇，它的模擬程度不像其它同類型的遊戲那麼清楚，但操作比較簡單，記幾個指令，就可以上手了。而隨著直昇機型的不同，外面的景觀也會不同。至於戰鬥方面，敵人相當多，比較不會玩的人，可能三兩下就機身插滿飛彈而墜亡。它和以前的無敵飛狼比較起來是可玩性較高，因為操作簡單且不必太考慮到地形問題，尤其是剛開始的沙漠地帶，幾乎是沒有地形問題可言。

但它的一個缺點是視窗系統不太好接，按 F3 是看左邊，而看右邊則得按 Shift + F3 ，且不像其它模擬遊戲可藉由視窗來查看你和敵方的相對位置，並不太實用。

Boomerang：

我會給它四顆星，原因是站在直昇機的模擬立場而言是相當真實的，因為直昇機本身能做的高難度動作很少，不像戰鬥戰能做一些垂直翻滾、旋轉等高難度動作。

為了彌補直昇機本身動作較為簡單的一面，這種遊戲的等級設定非常用心，由1到5，任務也有23種，可說是蠻多采多姿的。

科長老：

基本上，我對這遊戲的觀感是覺得它值三顆半星，本來它可以值四顆星的，但某些方面還是有待加強，就剛才Boomerang提到的難易度，在此可再加以闡述一下。這遊戲在不同等級所呈現的難易度直接影響到敵人的強度，也就是難纏程度。而機型的選擇可視為控制技巧的無形軟性提昇，當你技巧層次較弱時，可以選擇性能較好控制的直昇機，但若你自覺操控技術頗佳，就可以向高分挑戰，選擇在這裡面性能最差的黑鷹型直昇機。但這種難易度的區分反倒會影響剛開始玩飛機模擬的玩家的熱衷程度，因為常常一上直昇機就會莫名其妙完成任務，或不知不覺被打死。



以催稿為一大樂事的老編（初陽兄）



而對這遊戲直接感到比較奇怪的地方是它的音效，AdLib所發出的類似敲鐵罐的聲音，一開始頗令人感到突兀，但聽久很容易感到不舒服。

另外一項優點是這遊戲提供了整個戰鬥環境的參數設定，可以讓你每次不必面對相同的環境。你可以選擇自我挑戰，甚至可以考驗這程式所能表示的最大功力，對於希望進入多采多姿空中世界的人而言，這是一項不錯的提供。

Boomerang：

奇怪，我覺得科長老剛剛提了頗多優點，為什麼卻只給它三顆半星。

科長老：

一開始我就提到它本來可以得四顆星的，但綜合各方面的考量，我還是給它三顆半星。以畫面來講，VGA下的靜態畫面確實有著精緻的效果，但以第一觀感來看，它的動態畫面大概是中上再多一點的程度。 而有IBM Speaker的人對其提供AbLib的音效或許有些憧憬，但實際上發出的敲鐵罐聲聽久了卻會造成頗大的殺傷力，很容易讓玩家感到厭煩。

初陽兄：

百戰鐵翼經常在空中與敵方進行纏鬥，除了操作者的飛行技術外，飛彈、炸彈等攻擊武器也非常重要，說到炸彈，不知各位對**炸彈小子**這個遊戲看法如何，這可是一個性質類型完全與**百戰鐵翼**迥異的智育類遊戲。

炸彈小子

評分人	評分
Devil	★★★★☆
CA	★★★★
科長老	★★★★
Boomerang	★★★★

DEVIL：

我給這遊戲的評價是四顆半星。我相當喜歡的這個遊戲，或許當你開始玩這遊戲時，會不知怎麼玩，一下子就被炸死，可是一旦摸清它的訣竅，慢慢一關一關地過去，你會非常有成就感，會覺得自己很聰明、很棒。而且最重要的一項是它可以接關，不必再從頭開始，可以接關到你被困住的那一關，再去思考，再去破關。它真的是一個很棒的腦力運動遊戲。

CA：

炸彈小子有個很重要的特性就是你不能一看到炸彈就炸，必須全盤看過地形圖，設定你的謀略後，才可以採取行動，以此而言，它頗適合用來訓練深謀遠慮的思考能力，不是**俄羅斯方塊**的即時反應，而是全盤性的規畫。而且人物造型可愛、操作簡單，所以我給它四顆星。

但關數多，又不太容易過關，所以或許有人會覺得它太難了，玩幾次就玩不下去了，這可能也是它的一項缺點。

科長老：

我給 **炸彈小子** 四顆星的等級，它可愛的造型增加其親和力。而且用立體畫面來玩會比較好玩，但鍵盤的操作和螢幕上畫面的移動會有某一些角度的偏移，因而更增加其困難度。

CA：

在操作方面，我想補充一下，**炸彈小子**的立體畫面的確比平面畫面吸引人，不過它有鍵盤設定的功能，因此只要在進入立體畫面之前把按鍵設定好，應該是可以很容易上手的，建議各位把上、下、左、右改成右上、左下、左上、右下，這樣會比較容易操作。

Boomerang：

我給這遊戲四顆星。我是覺得這智育遊戲與其說在考驗你的智慧，不如說你在找出一條解決的途徑，因為解決的途徑有限，至多只有四、五種，因此可以說它考驗的是你的分析能力，而非直覺反應，或許我對這遊戲要求過高。事實上，其他方面它都設定得很好，以一個智育遊戲而言，它已經做得相當好了！



初陽兄：

炸彈小子有平面及立體兩種模式，人物造型也非常有趣，而**紗之器**的立體動畫就更吸引人了，不知各位覺得 如何？

紗之器

評分人	評分
Boomerang	★★★★
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★★☆
Cancer	★★★★

Boomerang：

我給**紗之器**這遊戲四顆星，以立體冒險遊戲而言，它比較符合我理想中的遊戲，因為不必去做一些嘗試錯誤的事情而不斷浪費時間，它會在適當的時候給你提示，助你過關，而它的畫面及操作方式更是一流的，不必鍵入英文訊息，只要你對事物存有好奇心，四處摸索，就可解決問題。我覺得它很不錯的一點就是不會在無意義的事物上繞圈子，也不會一直重覆一些動作。

Lord Jean：

這是個接近我理想中的遊戲，因為它不會讓主角輕易死掉，使玩家必須儲存遊戲進度，然後嘗試尋求不死的方法來過關。還有一點就是它的畫面，處理得很好，遠近大小的視覺效果都掌握得很好，而配樂更是恰到好處。





為與電腦溝通的方式是一個很棒的使用者介面，而且它是個非常和平的遊戲，沒有暴力，很不錯，所以我給它四顆星。

科長老：

我覺得這遊戲有四顆半星的價值，無論在音效或在畫面的感覺都很不錯。最欣賞的就是它的劇情安排部分，主角不會死，它的儲存功能主要只是兩個用處：一個是讓你明天可以繼續玩，一個則是可以讓你叫出以前的圖景回來欣賞。雖然這遊戲講的不是什麼轟轟烈烈的事跡，甚至還帶有黯淡的色彩，但這色彩則牽引出更深的哲學意味。結局時主角也變成天鵝，對魔王也沒有相當清楚的交待，就是給玩家一個空間得以發揮其想像力。

各位可能也注意到水晶公會那一幕，水晶公會最初藉由死神的鐮刀來協助他們興盛，但最後他們卻也毀於手持鐮刀的死神手中，我想這是蠻值得省思的。

Cancer：

我給這遊戲四顆星，這是唯一一個我玩完的冒險類遊戲。遊戲本身相當富有想像力，像遇到扭得太厲害的龍捲風時你就是要施法將它扭回去，相當有趣。它也是我唯一在玩的時候不會把音效關掉的遊戲，藉由魔奇音效卡，它的音樂尤其柔和，配合情節而融合成一體，令人激賞。

初陽兄：

討論過紗之器，也請各位提一下對波斯王子的看法。

波斯王子

評分人	評分
Lord Jean	★★★★☆
CA	★★★★☆
科長老	★★★★

Lord Jean：

我給波斯王子四顆半星，因為我覺PC的動作遊戲能往這方面來發展的話，的確是個相當不錯的點子。因為PC在硬體上的限制，使它不能有那種非常華麗雄偉的場景，所以必須以較精緻與人性化的方式來表達，像波斯王子裡的動作就考慮到人體功學的設計，所以非常細緻。依我們上次拍幻燈片的經驗得知，平均一個跳躍的動作就得用上20幾張幻燈片。另外，像影子、鏡子等關卡，都編排得相當好，音效也很不錯，是個相當棒的動作遊戲。

CA：

我給波斯王子四顆半星。我最欣賞的就是它的操作非常順暢，而動作的處理更令人激賞。讓人感到操作的不像是電腦，而是活生生的真人。再說這遊戲並沒有限定過關的次數，只要你在限定的時間內過關即可，因此它採取的是在錯誤中學習教訓的方式，所以當你踩錯一步時，你可以再重來。這方式會讓玩家相信不是他過不去，而只是不小心，因此會使他一直拼命玩下去，不過關絕不休止。

在整個過程中，實際和你對打的敵人並不多，主要的就是不斷跑跑跳跳，躲過機關陷阱，所以非常講求操作時的即時反應，很多陷阱都需要你把時間拿捏得很準，並算好前置量，才能過關！

科長老：

這個遊戲我給它四顆星。對於不想修改程式的玩家，我的建議是最好在每新進一關就把它存起來，一旦失敗一次，不要繼續嘗試，馬上按CTRL＋R回到標題畫面，再重新LOAD進度回來，以這方式，我到第8關還有35至37分鐘，我想往後不至於把時間耗光才對。

同時還有一點，不知各位有沒有注意到（這現象不知是偶發的，還是一定會發生的？），就是當你在跑步或者急轉身，在拿捏位置剛好時會呈現無敵狀態。

初陽兄：

看來這又是科長老的密技了。今天非常感謝各位這麼踴躍的發言，讓這次的座談增色不少，看來天色已晚，下次還得勞駕各位再就某些遊戲發表各位的高見。 φ



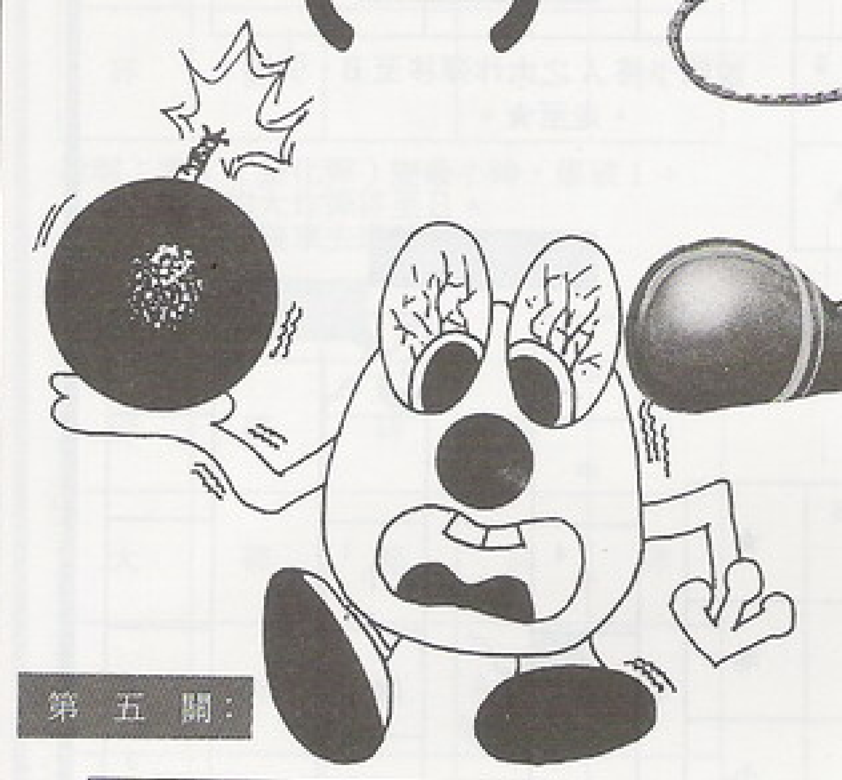


炸彈小子






過關路線(一)



/ORGE&DEVIL

第五關：

	碎	碎	碎	碎	小 2
小 1					碎
	碎	碎	碎	碎	碎
▲					
	碎	碎	小 6	碎	碎
小 3		小 5			碎
碎		碎			碎
小 4	碎	碎	小 8	★	小 7

說明：▲表示起點，★表示終點
依阿拉伯數字順序爆破。

第六關：

▲	小	冰	C
小	A 大	B	小 1
冰			大
★	冰	冰	

說明：將A的大炸彈移至B，
爆破1走進C的傳送站。

第七關：

大	▲		大
大	冰	冰	
A 中		D	B
小 C		★	

說明：將A點的中炸彈移至B
將C點的小炸彈移至D
引爆D的小炸彈，走至★

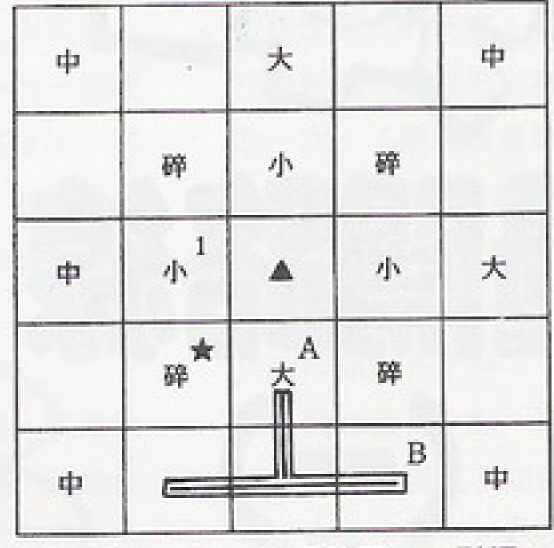


第八關：

▲★	冰	小 1	冰	小 2	冰	冰	冰
冰	冰	冰	冰	冰	冰	冰	冰
	冰	冰	小 7	冰	冰	冰	小 8
小 11	冰	冰	冰	冰	冰	小 12	冰
冰	小 4	冰	冰	小 3	冰	冰	冰
小 10	冰	冰	冰	冰	冰	冰	小 9
冰	小 5	冰	小 6	冰	冰	冰	冰

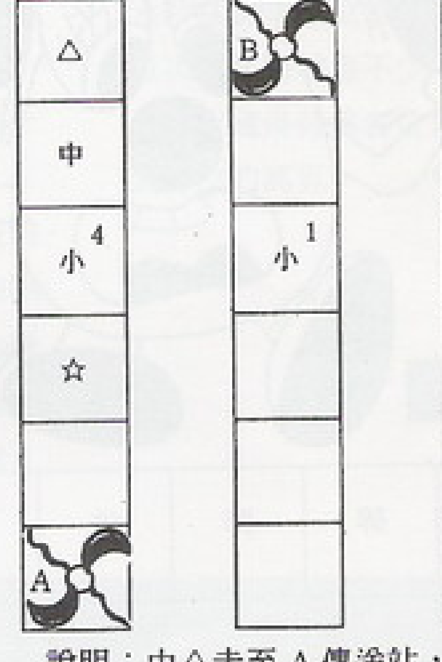
說明：依阿拉伯數字順序滑至12 引爆12的小炸彈往原路線滑回，各個爆破。

第九關：



說明：將 A 之大炸彈移至 B，引爆 1，走至★。

第十關：



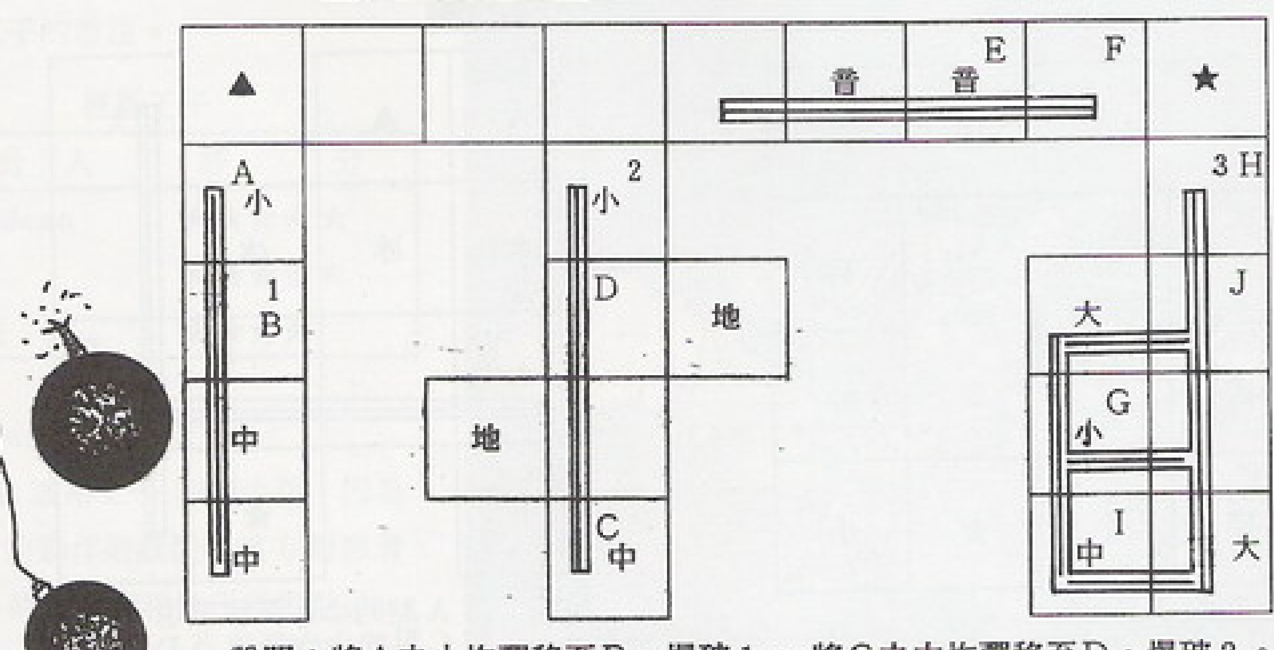
說明：由△走至 A 傳送站，引爆 1。走至B傳送站，引爆 2、3。再走至C傳送站，引爆4，走至☆。

第十一關：

▲	A	碎	小 2			小 6	★
	小 1			B	碎	中	地
		小	小 5			小	小
	小	小		小 4			中
小 3		小	小				

說明：爆破 1 扳動A，爆破 2、3、4，和5。扳動B爆破 6，走至★。

第十二關：



說明：將A之小炸彈移至B，爆破 1。將C之中炸彈移至D，爆破 2。將E之音控彈移至F，將G之小炸彈移至H。將 I 之中炸彈移至J，爆破 3，走至★。



第十三關：

車★		A	2 B	
碎	冰	小	碎	小
碎	冰	▲	小	大
碎	冰		碎	
碎	變1		小	大

說明：當1（變化彈）變最小時，爆破1。
將A的大炸彈移至B。
發動爆破車去爆破2。

第十四關：

碎	碎	碎	碎	碎★
大	碎	碎	碎	碎
碎	碎	變1	A	碎
大	碎	碎	碎	碎
碎	碎	碎	碎	▲

說明：當1（變化彈）變最大時，爆破1。
走進傳送站A。

第十五關：

冰	冰			碎	變
冰	★▲	小1	中	地	碎
	小			變	碎
	中				冰
B			變	碎	地
A 中			小		小

說明：將A移至B，走至1。
等變化彈變最大，引爆1，走至★。

第十六關：

小3	A★ 碎	碎	B 音	C 中	D
	碎	碎			碎
	▲	地		碎	中
	地			碎	
K 小	J 大	I 大		E	
L 大	1 小	H 中	G	冰	M
		地		冰	音2

說明：小心不可踩碎A，走至C將中炸彈移至D。
將B之音控彈移至C。
經由E走入F傳送站，抵達G。
將H之中炸彈移至G。I→H，J→I
K→J，L→K，爆破1，爆破2，走至M
傳送站，爆破3。

第十七關：

▲	A	音1			轉
地3		B 車		大4	C 車
	小2			鎮	
	鎮				
			音		地5

說明：走入A傳送站，爆破1，注意巡曳彈。
爆破2，發動爆破車B去爆破地雷3。
爆破4，發動爆破車C去爆破地雷5。

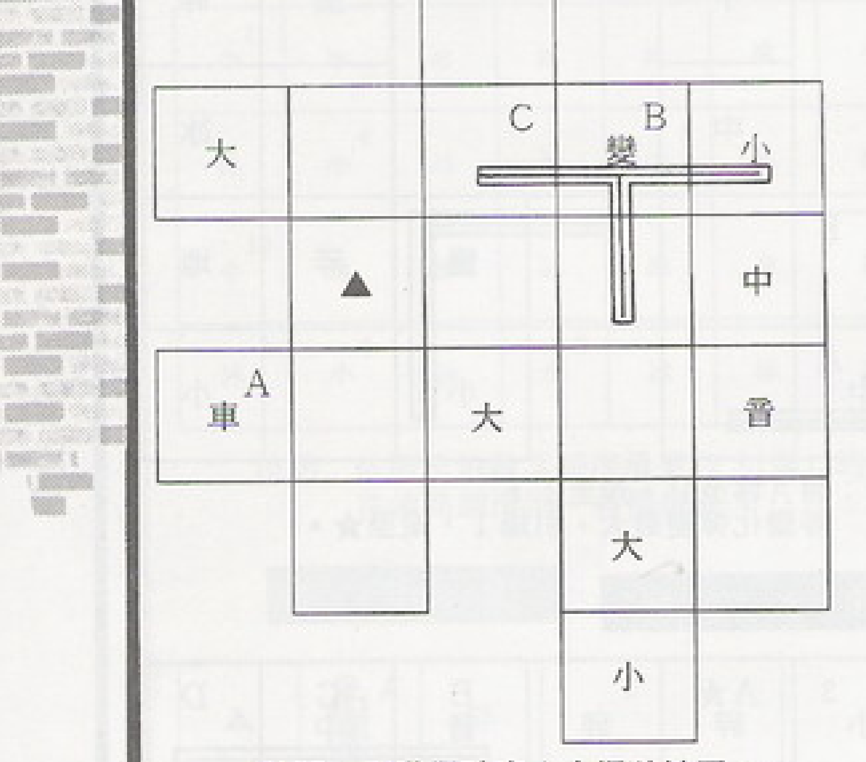






第十八關：





說明：發動爆破車A去爆破地雷1。
移動B之變化彈至C，等變化彈變至最大。爆破2，走至★。



第十九關：

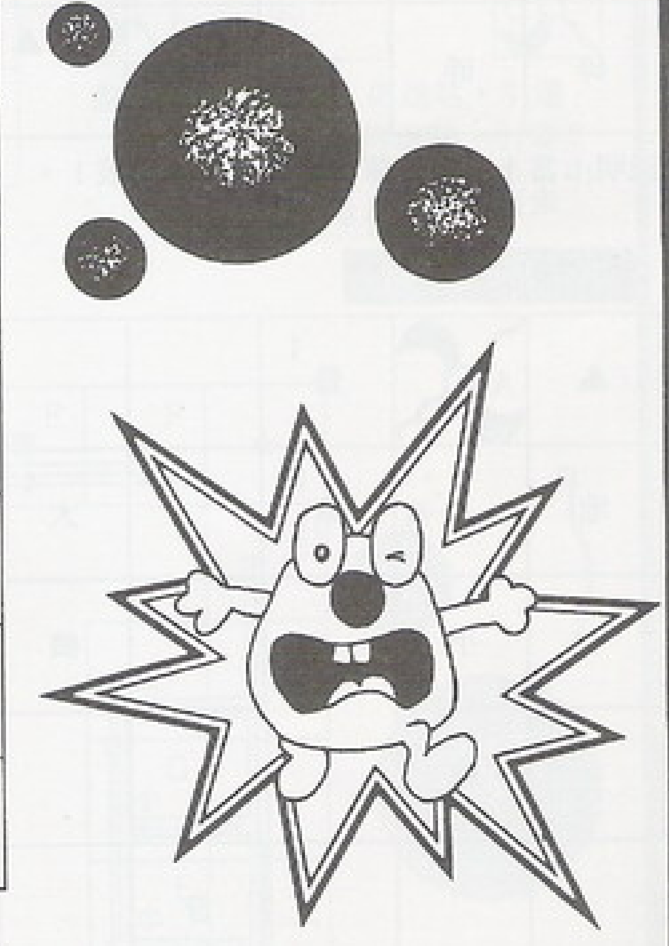
小 6	★	小 5	地		小 1
地	地	冰	冰		地
B	冰	冰	冰	冰	A
小	地	冰	冰		小 2
小 3		小 4	地		▲

說明：爆破1，爆破2，走至A。
滑至B，爆破3、4、5、6。

第二十關：

▲	★	小 4	大			大
		冰			小	小 1
			中			
			大			
大			A			大
小 3			冰			小 2
		冰	B			

說明：扳動A，躲避小巡曳彈，扳動B，躲避大巡曳彈。
走向最右通道，爆破1、2、3、4。 φ



哼！不抓狂一下，都不知道我的厲害。

看我怎麼救出查特曼。

晚安！謝謝大家再度收看本臺的追踪報導。

藍波所駕駛的直升機失事後，馬上起火燃燒，火勢一發不可收拾。可是藍波呢？他們兩個沒來得及逃出來！……哎！真是「紅顏薄命」，不，真是「英雄氣短」啊！如此英雄，竟就此葬生火窟……等一下！在熊熊烈火之中，突然出現條人影，迅速地竄入附近的樹叢之中，他們兩個並沒有死，實在萬幸！害我為他們捏了一把冷汗，真是！

機警的藍波趁著敵軍正忙著搜查直升機的時候，偷偷地登上一輛坦克車，發動引擎，加足馬力，不顧一切地往前直衝。坦克發出隆隆巨響，這才引起敵軍的注意。敵軍眼看中了「金蟬脫殼」之計，惱羞成怒，於是展開陸空大追擊。

（咦？怎麼變成烏茲衝鋒槍！）

由於直升機威脅較大，且為敵軍之主力，務必將其擊落，因此藍波先拿直升機開刀，集中火力，將直升機擊毀。

解決直升機後，還有很長的一段路要走，而藍波深知此種坦克，只能承受二十發炮彈或手榴彈的攻擊，方才打直升機時，已被打中數發，因此爾後須更加小心才是。此時，防禦乃最佳之攻擊也，藍波將炮管對準四方來襲的砲彈及手榴彈一一將其擊落。

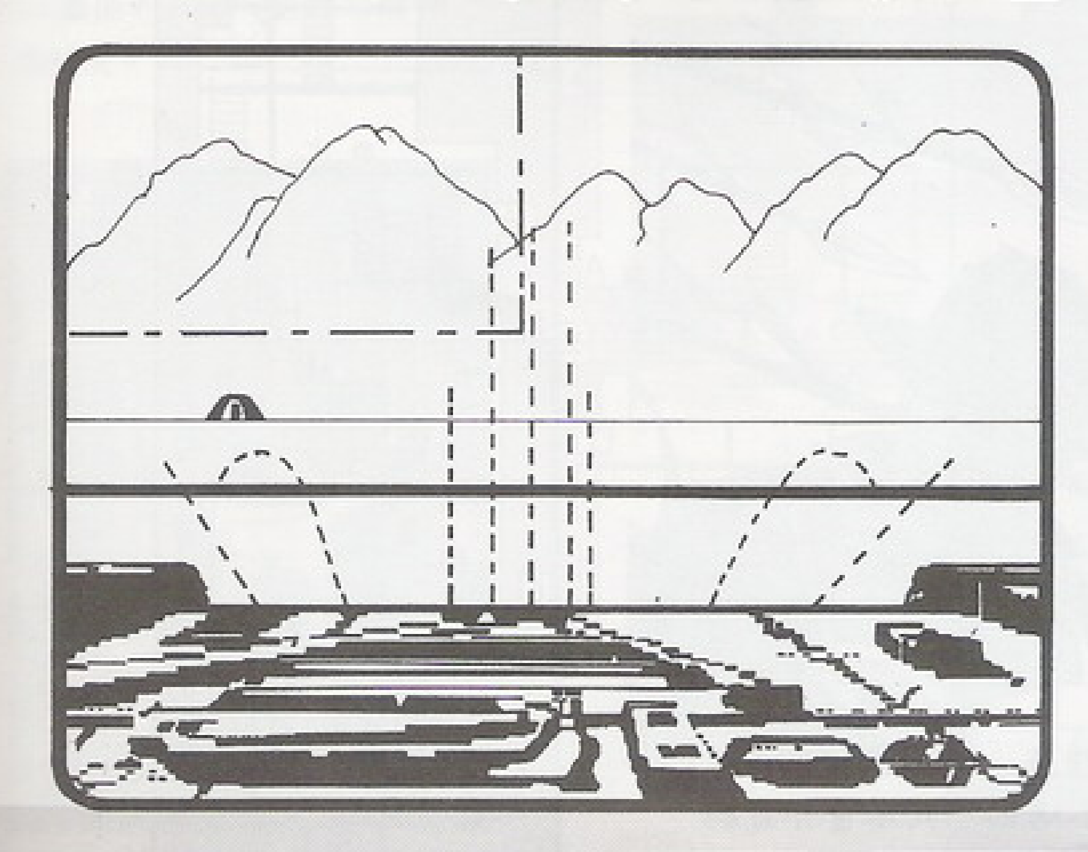
藍波以矯健的身手，冷靜應戰，百發百中，彈無虛發，再加上正確的戰術運用，使得藍波得以在槍林彈雨中生存。

現在，讓我們來看看「沙盤推演」：



陳昱仁

第三關完全攻略



（附圖）

直升機（－━－）由左方出現，飛至中央後向上升起，此時若不趕緊攻擊的話，將遭到數枚飛彈的攻擊。虛線（－－－－）代表飛彈及手榴彈的飛行路徑，藍波所用的戰術是在此諸路徑中，畫一橫線（━━━）通過各路徑，如此只需左右移動即可，可免去四處奔波之苦。

說著，說著，坦克已經接近了邊界，二人跳出坦克，使盡全力往邊界奔去。二人實力旗鼓相當，互有領先，後面追兵聲越來越近，就在千鈞一髮之際，藍波搶先衝過終點線，查特曼亦尾隨而至。

皇天不負苦心人，藍波再度完成了一項艱鉅的任務，精采的過程值得大家一再回味。本次轉播就到此完全結束，謝謝各位的觀賞！ φ









/趙君豪

說起這步步殺機，那難度實在…，若非超人，欲破關實難如登天，「啊達」者更是免談。雖筆者IQ 200、心機巧詐，喔，不是！是聰明慧黠，仍卡於第二關—埃及金字塔內，而不得脫身，為了希望有仁人志士安然通過阿茲特克到達金字塔救駕，因此將阿茲特克的機關藍圖及破解方法公佈，尚祈諸壯士相救，若寡人得脫身，必有重賞！（慢慢等吧）

在看圖的時候，有幾點須注意：

㈠由於步步殺機的畫面是以捲動處理，因此一格附圖是以畫面捲動三次為一個單位畫下來，請各位自行對照。（　筆者在畫圖時是假設讀者們都很聰明的。）

㈡圖上標示有危險處，並非真的都有危險，有些是須走特定路線或碰觸機關閥，超過安全地帶才會引動，所以讀者不必一看圖上有這麼多機關就嚇到。

㈢圖上左下角是圖的編號。

第一部分：機關藍圖（請參考附圖）

※有時鍵盤會突然失靈，不管怎麼敲都沒用，這時，可以按一下P鍵，也許就……，因為P是暫停鍵，可能誤觸。

S：起點，滾球
A：飛箭
C：寶物
土：土人
尖刺
B：子彈
K：（跳過去）伸出尖刺
D：柵門
E：蝙蝠

←：用炸彈開的石頭（箭頭指移動方向）
①②③…：與圖上同記號處相連
石筍
繩梯（可爬）
自己會移動的石頭（箭頭指移動方向）
T：炸藥
○：特別標記
V請參攻略部分



這種是小場面，我不會介意的



第二部分：攻略解說

(1)在第 1 畫面出現的巨石，很容易解決，別停下腳來，快跑至第 3 畫面標○處，再跳一下即可。

(2)第 4 畫面，想拿寶物一定要站在○處，以免跳太高而萬箭穿心。

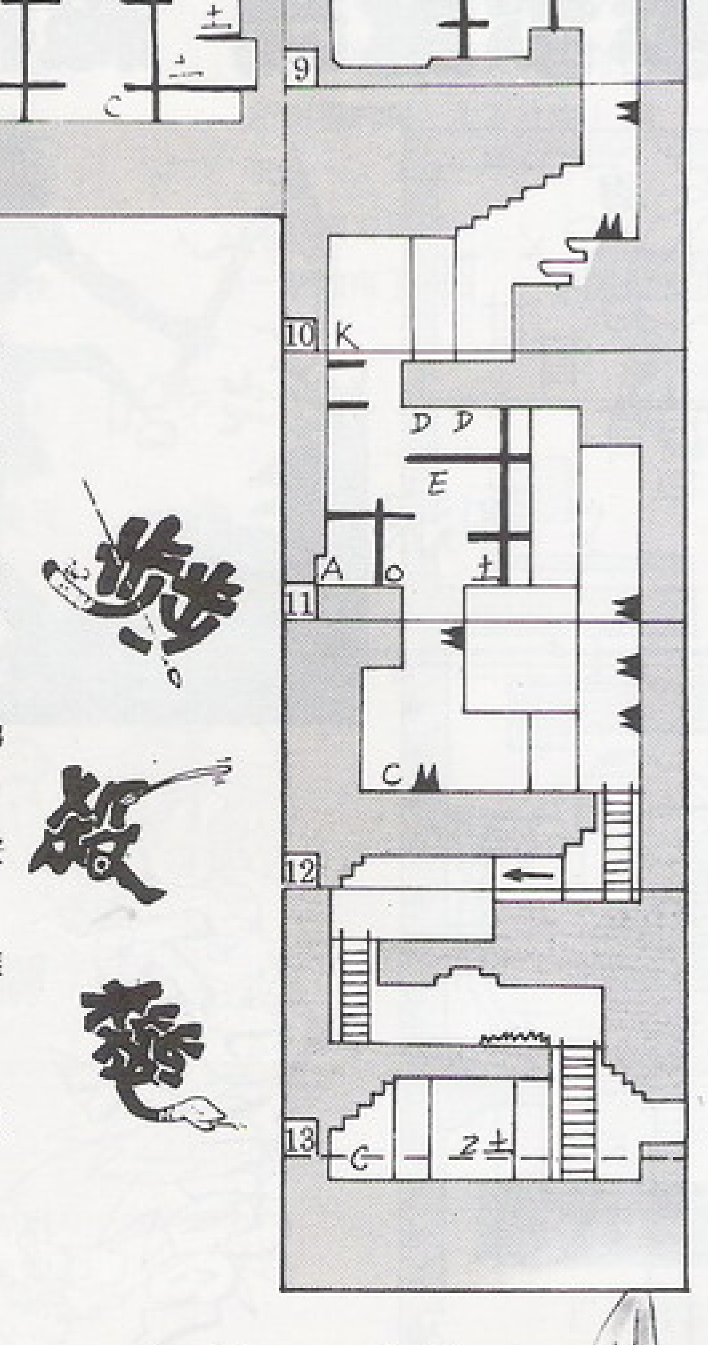
(3)第 5 畫面：若從有○標記的樓梯爬下便會射箭，不過，你只要一路爬下來，中途不停便不會被射死。

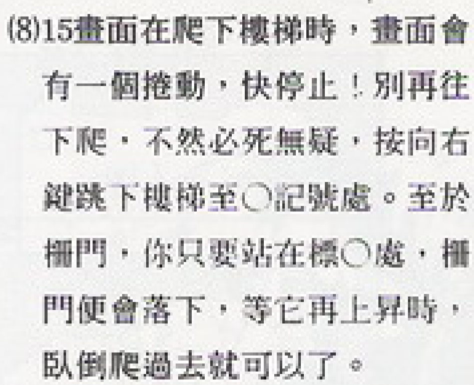
(4)第 9 畫面：要射土人須量好距離，別誤射子彈箱，不然，你就得不到彈藥。

(5)11畫面：把蝙蝠射走後，趕快躍下，但別在下跳中途因鍵盤控制不當而不小心踏上有○標記處，否則會被射死。若真的不幸上了此處，快臥倒（K鍵），再向右移，讓主角自然落下，就可以逃過一劫。

(6)在12畫面的石頭，用炸彈一炸，便出現通道了。

(7)13 畫面的石筍，也是用炸彈來解決。

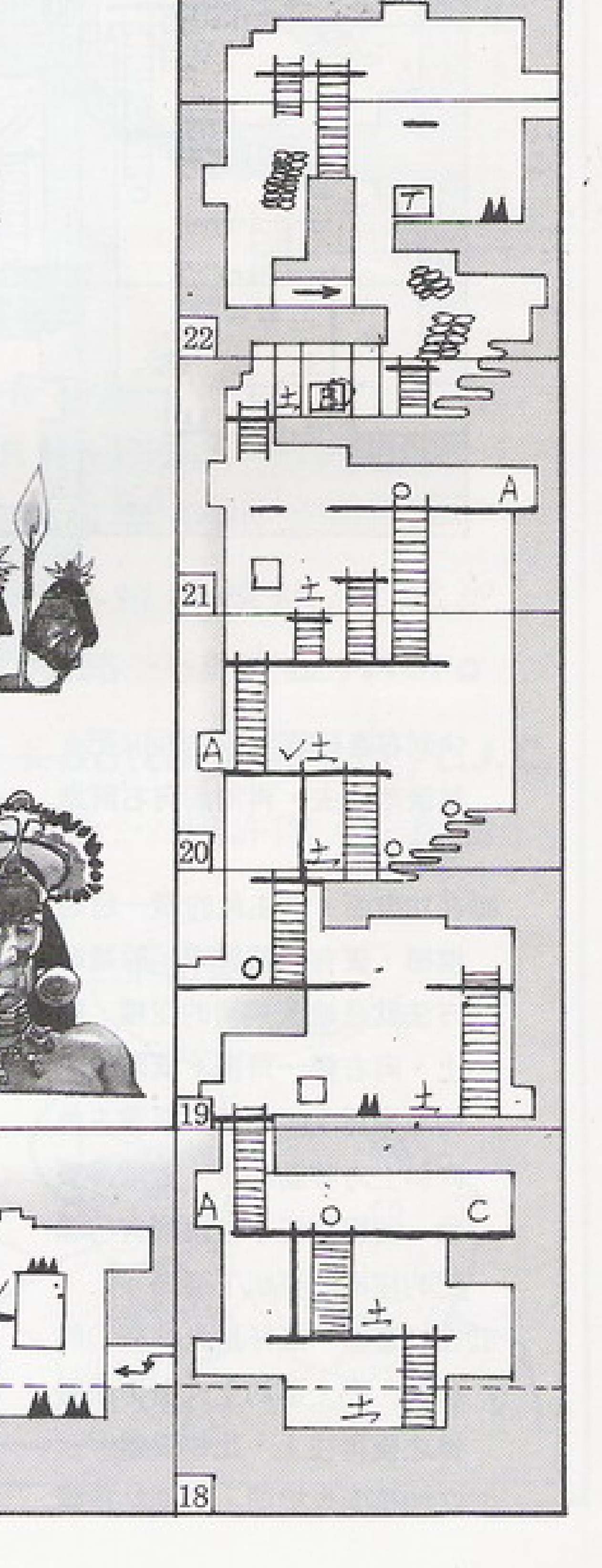




(8)15畫面在爬下樓梯時，畫面會有一個捲動，快停止！別再往下爬，不然必死無疑，按向右鍵跳下樓梯至○記號處。至於柵門，你只要站在標○處，柵門便會落下，等它再上昇時，臥倒爬過去就可以了。

(9)17畫面可以說是阿兹特克神廟中最令人費心的機關了，首先，跳下來走到有標○處，引動巨石後，快向左走，以免被撞死。等巨石倒移第一次的時候，快跳上標V處，這時，左邊的尖刺便會縮回去，再跳上去碰左邊的○標記處，那麼右邊的尖刺也縮回去了。好了，

台灣土著乎！







步步驚魂 殺機重重

納命來!!

Rick Dangerous

END

快到右邊石頭等巨石移回來吧！然後落下去，再匍匐向右前進便過了。

⑽在18畫面，當主角的頭一超過樓梯，便有飛箭射來，躲避的方法就是趁著飛箭的空檔，向上、向右鍵一齊按（或向上、向左亦可），反正只要讓主角向斜上方移動即可。若取得寶物，回程別忘了在快到有○標記的樓梯時要趴下通過。

⑾在19畫面，最好是先站在○的位置，把上面的土人引下來殺掉之後再往上，比較妥當。

⑿在20畫面也相同，分別站在兩個○的位置將20畫面、21畫面的土人引下宰掉。爬上另一層向左，小心，在V記號處（即直木頭突出之處）便要往左上跳，並抓住樓梯，如此，即不會有箭射出，不然，一定會被……

⒀在21畫面，如果爬有○記號的樓梯便會被射死，所以從左邊跳上去才正確。

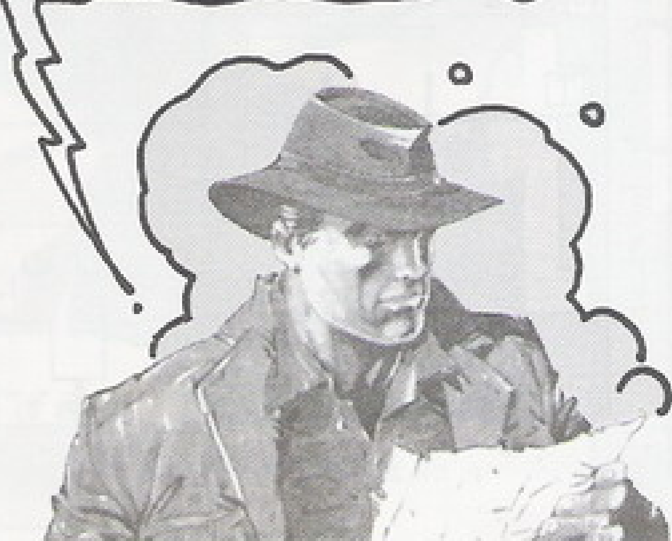
⒁在23畫面時，先沿繩梯爬至V處，然後向左上跳，跳至○處後，快趴下，向左爬至樓梯就不會再有箭射出，便可向上爬了。

⒂24畫面:若你從○處的樓梯往上必定會被射死，往左去爬繩梯吧！別忘了你可是來探險，不是來渡假的。

⒃25畫面:在一跳上○處之後須快趴下，然後趁空檔爬上繩梯即可。

⒄27畫面:當你爬至V處，便須往右上跳，才能躲過飛箭，若你太高才跳也不行，恰當的位置要自行摸索體會。至於那塊會移動的巨石，在將炸彈放妥後，快向左走，算好炸彈爆炸的時間，快向右跳便可。

⒅28畫面一定要先跳至○處再攀繩梯至V處，再向右走，落至





樓梯再向下即可。

⒆29畫面一出現，你站在一塊平台上，這時，如果你向左走並跳下至○處須快趴下；若向右走落至V處，則一切安全，向左趴下前進即可。

⒇31畫面：當你從平台跳下時趕快按向右鍵以讓主角落在○處，千萬別落在「面具石」（？）上，不然……。

(21)32畫面：其實只要向右爬行便可過關了。如果你用炸藥也行，但一定得先炸開○處的石頭，再去炸V處的石頭。在V處放好炸彈後快躲到先前炸開石頭所出現的洞，才不會被「撞死」。

好了，向右走吧！

第一關結束了!!





哈、哈…

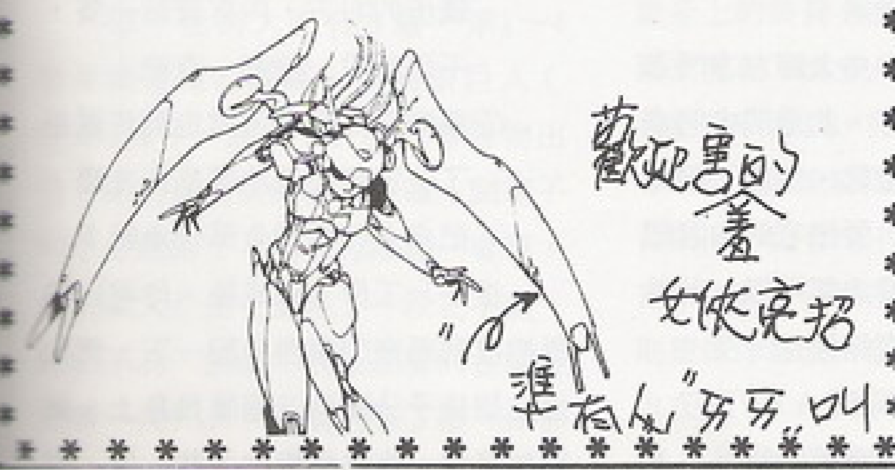
精彩嗎？

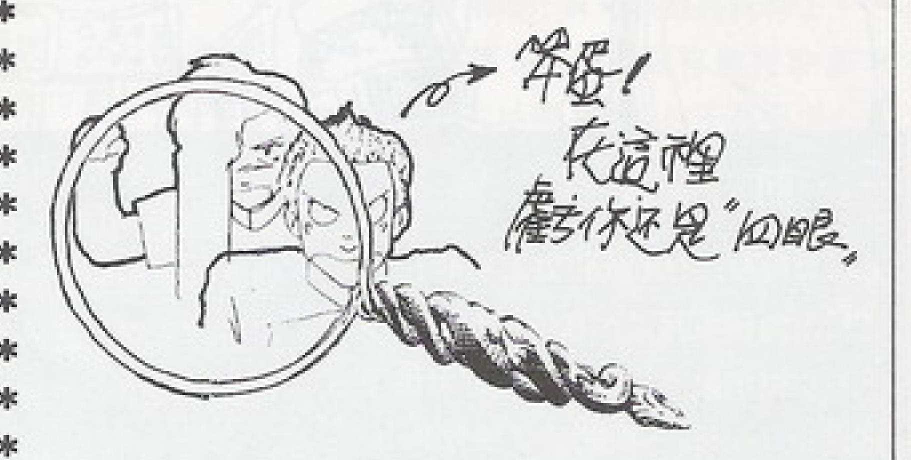


新專欄

高手過招

這是一個
高手對高手的專欄，
只要你具有像
「破解魔法門Ⅱ最後密碼」或
「發現創世紀Ⅵ月之門用法」
之類的功力，
竭誠歡迎你來亮招！





尋人啓事

下列作者請於
78年8月1日前和本刊聯絡
以免權益受損：
第13期預言奇兵怪物情報／鄭紹宇
電玩短路・後遺症／**Hero**
第14期魔音卡**Batch file**補遺／**L.J.C.**
七嘴八舌・水滸傳／翁嘉潘

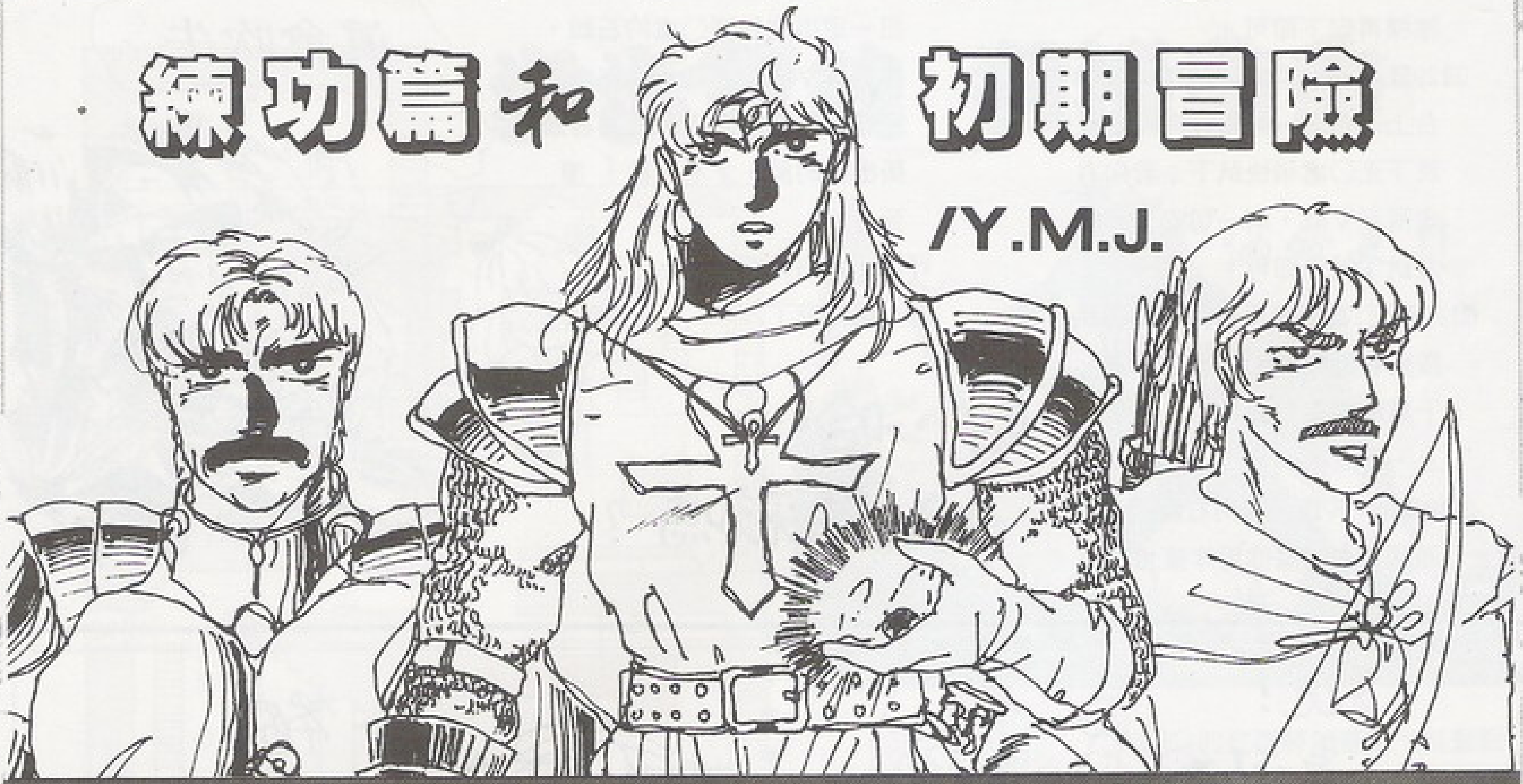




創世紀 6

練功篇和初期冒險

/Y.M.J.



一、前　言

算時日，Ultima VI大概也已經出兩個多月了。在這段時日之中，不知道衆家高手們是否已經習慣了新的Britannia，而開始了拯救Britannia的神聖任務？或者還在敵人環伺，危機重重的陌生環境中，為了經驗和金錢，甚至為了生存而苦苦掙扎？如果你是屬於前者，那真是可喜可賀，但若不幸你屬於後者，那麽這篇文章或許可以提供你一些協助。

我曾經說過 Ultima VI 要比 Ultima V好練功得多了，這是在我親身奮鬥數十小時後的心聲，絕非虛言。在這篇文章中，我將會把我和 Lord Jean 等數人發現的技巧，以及在遊戲初期的冒險歷程，為各位簡介一下，希望對各位今後的冒險有所助益。

二、王城內的搜括

在擊敗三隻石像鬼（ Gargoyle）後，第一件事就是搜搜牠們的身上有那些好東西，由於這些東西都是由亂數來決定的，所以若你不嫌麻煩，可以將遊戲存下，反覆嘗試，畢竟若你一開始就能得到亟需的裝備（二手巨劍、鎧甲、寶石……）的話，對於王城地下迷宮中的探索極有助益。

接著和Lord British談話，參考原文手册回答密碼（英文程度不佳的玩家們，請參閱軟體世界雜誌第15期64頁）；回答密碼的原則是「見名找名」，例如，問題中提及了龍（Dragon）這種怪物，那麼立即翻到原文手册怪物表中介紹龍的那一段，開始對對看問題中缺的是那一個字，找到後再回答就好了，共須回答三次。問題的內容絕大多數都在怪物表中，若提及了城鎮或其他事物，也是照著名字去找就對了，如果你老是找不到答案，就多試幾次，反正又不會當機什麽的。

回答了正確的密碼後，Lord British 會給你大門的鎖匙（key），有了這把鎖匙你才能出得了城。然後便開始大肆搜括吧！（這是創世紀系列自發行以來難得的好機會，別放過了）重點如下：

①廚房：廚房在中央大廳（有4道門，在Lord British朝覲室下方的大廳）右方門進去的餐廳上方，將所有食物通通帶走，包括木桶中的乳酪和牛肉，一樣都別放過。

②房間A：在中央大廳左方門進去的通道上方，此房間中的桌上有另一把鎖匙，別忘了帶走，至於書本，要把它的內容記下或是直接帶走都可以，此外，當然要把寶箱搜括一空。

③房間B：在房間A的下方，此處有一件極重要的物品－魔法書（Magic Book），就是擺在桌上的黑色書本，一定要記得帶走，日後只要你把它裝備上手，身上帶足夠的藥材，就能施展各種驚天動地的法術一哦，當然別忘了去買法術卷軸再用[M]指令把它抄到魔法書上，因為剛開始魔法書大約只有7、8個法術而已。還有兩個袋子（Bag），其中一個內裝十份各色藥材，可供你一開始施法之用，自然也順手帶走。

④房間C：在通道往下彎後走個幾步的右方，內有寶箱一隻，不用多說－搜刮一空吧！

⑤藥劑室：順著通道走到底就是了，別管那個法師是否在場，把桌上的藥劑全部帶走吧！

這些「工作」完成後，你可以稍微把搜刮而來的東西分配一下，例如把三個袋子分配到三個隊員身上，然後把藥材、食物和雜物各裝一袋，這



樣物品欄就比較不會那麼亂，在選擇時就輕鬆多了。

下一步，你可以出王城開始遊歷Britannia各地，或是下王城地下迷宮練功兼黑東西。要出王城，你只需用Lord British給的鑰匙打開大門，至吊橋處，在左邊的小房間先以U鍵撥動槓桿，再以U鍵轉動齒輪，吊橋就會放下了，你可以先去Britain城逛逛，或是前往Pan及Transic等地。如果要進入王城地下迷宮，從藥室左下方的樓梯下去就可以了。

三、王城的地下迷宮

王城的地下迷宮是一個非常好賺經驗和物品的地方，如果你覺得隊伍的實力仍然很弱的話，先來此地增強一下實力也未嘗不可。

從樓梯下來後是王城的下水道（Sewers），在此的鐵門均可用找來的兩把鑰匙打開（用魔法鎖的例外），有一道往上的樓梯可通往王城的外圍，在此有砲座及一些木桶，其中一個內有一面較好的重盾（Heater Shield），有了它在地下迷宮中較為保險。另一道樓梯則通往地下迷宮（Dungeon）。

地下迷宮大約有8層，第1～4層是較普通的區域，有獨眼巨人（Cyclops）、巨人（Troll）等怪物出沒，這些怪物又好殺又好賺（開箱子時小心陷阱），而且你離開一會兒，馬上就又「生」出來了，殺之不盡，賺之不窮，快哉！在這幾層的各地分布著一些死人，千萬別忘了搜，你會有意想不到的收穫的。

在不知道第4還第5層處，有一個巨蜘蛛的巢穴（別怕，巨蜘蛛非常好對付，不是蓋的），裡面有許多蛛網，在通過前先用A鍵砍破，否則若有隊員身陷其中，就動彈不得了。巢穴中到處都有死屍，在它們身上可搜出不少令你動容的東西（別忘了先砍破死屍上的蛛網才能搜索），包括一具魔法盔甲（Magic Armor）和沼澤鞋（Swamp Shoes），如此在你抵達Yew城前就不怕誤踏毒沼了。

在另一層有個巨人（Troll）的巢穴，也是相當好賺，而在同一層的北方有個盜賊的藏身處，入口是一條僅容一人進入的窄道，中間有毒力場阻隔，毒力場前有一隱藏的陷阱，勸你最好把魔法書，藥材和所有的橘色藥劑（Mani法術）都丟到某個生命力最強的隊員身上，再派他進去搜。裡面有數個寶箱，裡面裝滿了魔法物品，如保護戒指（Ring of Protection），火焰杖（Flame Wnd）、雷電杖（LightingWand）等，保證讓你心花怒放！不過在開箱子前先注意一下生命力，要是一不小心給炸死了，就太划不來了。

此地還有一個「超級女戰神」，如果你和她交談的話，你就可以看到她身上的裝備－魔盔、魔甲、再加上兩支魔劍，真令人忍不住想……不過我勸你別嘗試，除非你全隊人手一隻雷電杖，然後躲得遠遠的邊炸邊逃，否則你一定會吃不完兜著走。她會在言語中威脅你別洩露此地的秘密，否則要給你好看，聽一聽也就是了，別太在意。

在另一層有個大湖的區域，往下的樓梯位在湖中的某個小島上，在湖北方的小碼頭上你可以找到一條小舢舨，要找到小島可能不是件易事，你可以使用先前找到的寶石（Gem）來觀看地形，就可以輕易找到了。

在第9或第10層有個有許多U形拱門的地帶，在此你千萬要小心，因為在某個拱門之後有數隻Daemon，它們只要一看到你就會馬上攻擊，這些傢伙你不用上火焰杖或雷電杖是很難打贏。

如果你幸運的戰勝了，也別忙著進去，因為在裡面還有2～3隻飛龍（Dragon）在等著你送上門來呢！如果你和我一樣再度戰勝了（真狗運），可在深處發現一個巨大的熔岩陣，不知有何用處。

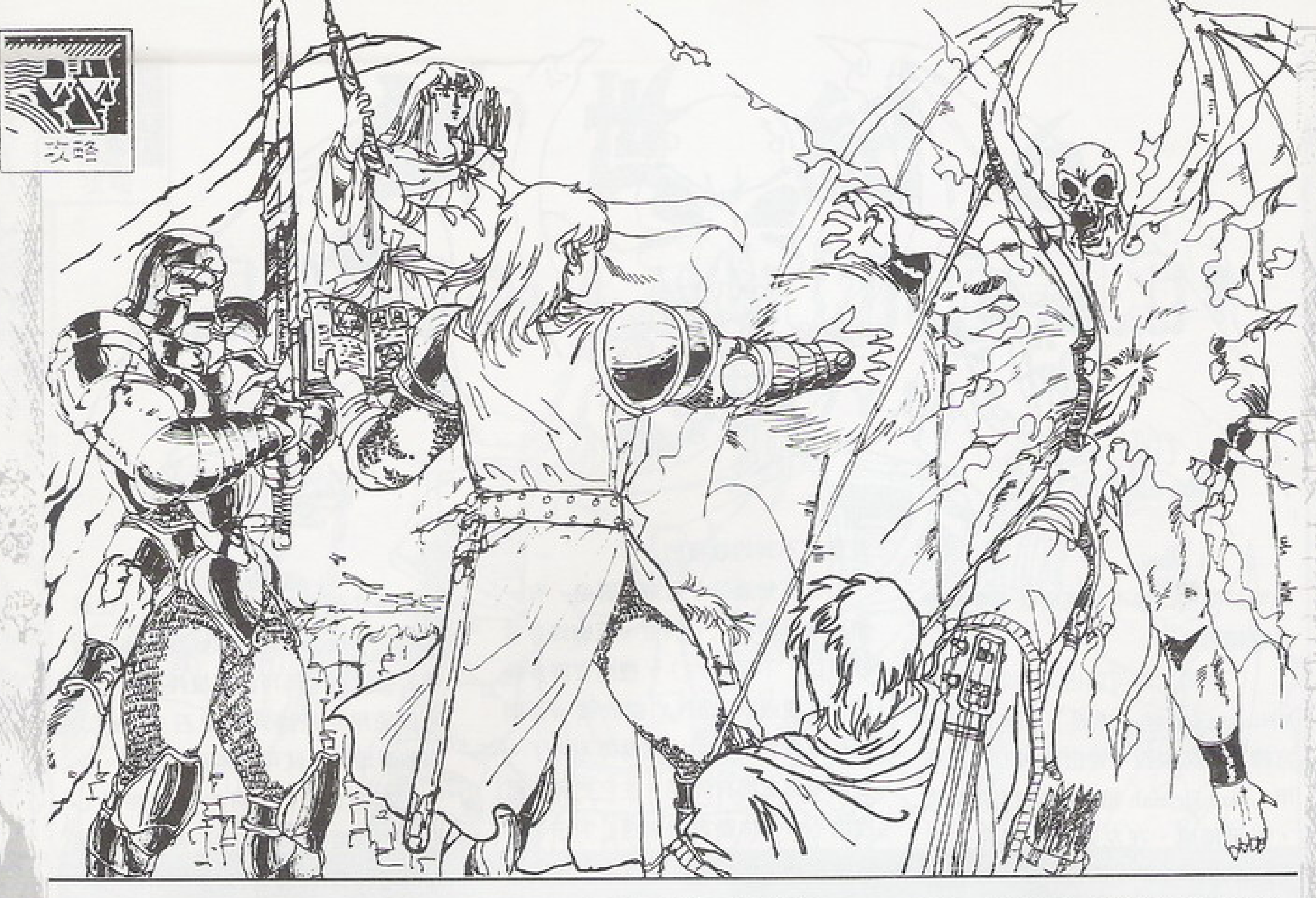
出去之後Daemon和龍會再度出現，不過我勸你不要找這兩種怪物練功，因為他牠們身上沒有什麼好東西，錢更少，還不如去找獨眼巨人。

在本層還可以找到大批黏怪（Slime），只要用長程武器攻擊就萬無一失了，由於它會不斷分裂繁殖，而且行動遲緩，所以是很好的練功對象（一隻8點經驗，只可惜沒有東西留下），不過若你逼近攻擊，要小心中毒。

當你攻到此層時，多半已經記不得回去的路了，甚至已經受傷很重，無法再走經8層返回地面。此時你可以使用Help法術直接飛回去，結束在此的冒險。

哦，對了，如果你有正確的工具（可在先前幾層找到），可以找突出來的尖石柱挖金塊，這種石柱共分兩





種，在彩色螢幕上是閃耀著金光和藍光的，挖閃耀著金光的那種就對了，如果用單色螢幕玩，挖了後顯示「No Effect」的就錯了，要挖顯示「Found Nothing」的那種才對。

一個金塊可鑄成10枚金幣，你可以拿去 Britain 城法院內部上方突出的櫃台去找一個暗戀你的女子（他媽的，真可怕的洗腦教育）幫你免費鑄成金幣。

如果一直挖不到金塊，就換邊挖，多挖幾次就有了。如果不小心挖得地下水湧出，就只有換一根挖了。這是一種比較保險的賺錢方法，如果你時間很多的話不妨為之。

四、解放神殿之旅

在和 Lord British 談話之後，你應該已經知道 Britannia 陸地上的七座神殿已經都被石像鬼（Gargoyle）們佔據了，牠們使用奇異的力場將月之石（Moon stone）封在祭壇之上，你的第一個任務就是解放這些神殿。

要解放這些神殿，必須先在各城鎮找到各美德的符石（Rune，刻有各種代表美德之符號的小石頭），然後到同樣美德的神殿去，殺光守衛的石像鬼，對著祭壇使用相對的符石（用 U 鍵），輸入正確的祈禱文（Mantra），在一陣天搖地動後，力場便解除了，自此這座神殿就不會再有石像鬼出現。

至於祭壇上的月之石，要不要拿隨便你，不過拿了之後就不要亂用月之石，因為月之石「似乎」一用就不能再收回來了。或許這些月之石必須用在適宜的地方才行，那也是以後的事了。

要完成這個任務，八塊符石是絕對必須的，從 Lord British 口中你可以得知八個城鎮的城主都知道符石的下落，不過有些符石失落已久，連城主也不知道它流落何方，你必須多方打聽輾轉詢問才能找回。

先告訴你吧！Britain 城的符石（Compassion）在王城大門口左方建築物內練琴的小女孩手中。你必須向她問 Rune，再到 Britain 城酒吧（Pub）中找她的母親問 Permission，獲得她的許可，然後回去向她回答 Y es 即可。

當然，有些人會發現和小女孩說話後再和她談話回答 Y es 一樣可以得到符石不必跑去取得她母親的許可，不過，這不是欺騙了一個天真的孩子嗎？身為聖者，當然是不可以做出這種有違身份的事的。在 Ultima VI 中，像這類的事可是很多的，要謹慎些，免得被 Lord British 痛罵一頓！

Transic 城的符石（Valor）就擺在城正中央，要拿之前最好先同城主知會一下。

Yew 城的符石（Justic）被一個囚犯藏在酒店右下方的花盆下，用 M 鍵把花盆移開就可以看到了。

要從囚犯口中問出這件事，你必須許諾放他出來，然而這是不可能做到的事（不信的話，去問女城主 Free 就知道了），與其欺騙他，還不如直接去拿算了。

Skara Brae 的符石放在一個不幸的美麗女孩家裡的寶箱之中，你只需打開寶箱就可以看到。切記－除了符石外別的都不要拿。在拿符石之前，先和女孩談話，聽聽她淒涼的遭遇吧！希望這樣能使她好過一些。

就說到這裡吧！要是都說完了，那各位還玩什麼？不過，我再給你們一些提示，Moonglow 城的符石在一具屍體手中，Jhelom 城的符石需要帶王城的老鼠去拿……



五、隊　　員

Ultima Ⅵ中，你的隊員們散布在 Britannia 各地。一個好的隊員會使你的戰力倍增，而爛隊員則會成為你的累贅。目前我所知道的隊員如下：

①王城的老鼠（Mouse）－別一劍把牠砍了，不然你就沒得混了！和牠說 Rune 後，回答 Yes，給牠一塊乳酪，牠就會願意加入（Join）你的隊伍。牠可以幫助你在 Jhelom 城取得符石，除此之外無任何用處。對了，當你帶牠出去時，別忘了把設定改成 Retreat，否則一遇到敵人，你就等著收屍（鼠屍）吧！

②Janna－你的老夥伴，只可惜這回她失去了法力，否則她仍會是你最強的夥伴。她在 Yew 城的酒吧中，別忘了帶把弓給她。

③Gwenno－Iolo 的妻子。據說在工匠之城 Minoc……

④x 戰士一在 Jhelom。此人力量奇強，是很好的攻擊主力兼苦力（負責背東西）。

由於 Lyceaum 城堡的 Marian 已經失去法力宣告退休，所以你又少了一個有力的隊員，不過，相信在其他各地一定，還有許多勇者正等著加入你的陣容，快去找吧！

六、特殊技巧

這裡是一些我們發現的特殊技巧，相信能在你的旅程之中對你有所幫助。在此謹向 Lord Jean 和科長老致謝。

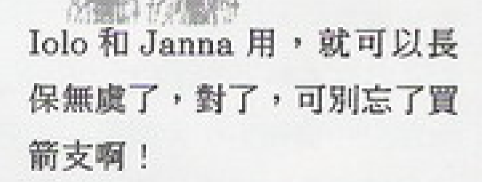
①Disable—Disable 這個法術非常好用，知道的人恐怕還不多。只要被這個法術 K 中的敵人，其生命會只剩 1 點，此時再派衆戰士上去圍殺，必能將之輕易消滅。所以，遇到強大的敵人（特別是飛龍）時，不妨試試這個法術，本法術可在 Skara Brae 的藥材店中找到（別忘乘舢舨去找！）。

②Help—Help 這個法術並不像說明書中說得那麼恐怖。我自己用過幾次，屬性、經驗不減，物品無缺，我實在看不出有什麼影響。當你陷入絕境時，就不要猶豫，使用它吧！至少比全滅好，但是也別亂用它，搞不好日後真有什麼影響也說不定。

③風暴披風（Storm Cloak）－在 Yew 城 Janna 家中的衣櫃裡可以找到這件威力無比的法衣（要找到 Janna 的家，你大概得費點力氣。總之，在 Yew 城北方，小小的房子就是了）。穿上它後，會立刻颳起大風雨，在這陣風雨中法術會完全失效。如果你決定和某些擅用魔法的敵人來場肉搏戰的話，可以試試這個，但切記不用時就脫掉，以免那天和隱形戒指一樣用爛了。

④在 Britannia 大陸本土的西北方某處有個蜘蛛洞，裡面有撿不完的蜘蛛絲（撿完之後，巨蜘蛛還會隨時為你製造，真是令人感動）和一大票巨蜘蛛；在第二層尚有一堆死屍，從其中一具屍體上還可搜到一頂魔盔（Magic Helm）。如果你缺蛛絲這項藥材的話，別忘了時常來撿，保證讓賣蛛絲的商人餓死。

⑤魔弓（Magic Bow）的攻擊力相當強，只要兩三箭就可以 K 死一隻獨眼巨人，勸你先在王城地下迷宮賺個夠，再到 Britain 城的弓店去買個兩把（錢不夠的話，就派 Iolo 去買，說不定會有優待…廢話，這間店本來就是 Iolo 的老婆 Gwenno 開的嘛！），分別給 Iolo 和 Janna 用，就可以長保無虞了，對了，可別忘了買箭支啊！



七、紅色月之門的秘密

在開頭將你帶到Britannia的月之石是整個 Ultima Ⅵ 中最大的秘密，如果你在野外使用這顆月之石的話，紅色月之門就會出現，這道月之門會將你傳到 Lord British 面前、CODEX 的守護像面前、地下迷宮入口以及石像鬼的村落。至今我尚未明瞭它的傳送法則，或許跟雙月的月形有關吧！總之，在你徬徨無助時，或許可以試試這道月之門，天曉得它會將你傳送到什麼鬼地方去……

八、結　　語

「探索尚未成功，同志仍需努力」，Ultima Ⅵ 是一個我前所未見的龐大遊戲，吾等 RPG 有志一同的玩家，怎可輕言放棄？這次就談到這裡，希望下次見面時，我們彼此都能有新的發現與進展，一起向拯救 Britannia 之路共同邁進！





當正義為光明劃下休止符

/白怒火&南帝

CHAMPIONS OF KRYNN

克萊恩英豪 攻略(一)

一、第一屯墾區(outpost)

這次的冒險故事就從這裡開始。卡爾爵士(Sir Karl)熱誠招呼我們之後,便派下第一個任務:巡察斯拉托(Throtl)。有任何可疑情事,立即回報。(參見手札51)。

※這時到酒店可聽到傳言19、37、2和22。

一出屯墾區便撞見一幕悲慘的屠殺:龍人殺光男人,連婦孺也不肯放過!

路見不平,焉有不拔刀相助之理?大夥兒一擁而上,大開殺戒。可惜有條漏網之魚,這傢伙從一具男屍手裡奪下一本書,趁亂溜了。

護送這群婦孺回屯墾區,順便回報卡爾爵士。還沒進門就聽到打鬥聲,趕緊趨前瞧個究竟,但見卡爾爵士一劍刺死指揮官,那屍體一扭曲,現出西維克龍人(Sivak)原形!卡爾爵士口裡喃喃說道:「不幸被我料中」

他聽了我們的回報,臉色更加凝重:「我們有一支巡邏隊在斯拉托,領隊叫做卡拉蒙(Caramon)。麻煩你通知他:此地急需他們,因為冒牌指揮官殺了所有的士兵。」

我們自忖經驗不足,等級太低,所以先到野外練功,等到騎士(Knight)升到第三級,才前往屯墾區東北方的斯拉托。

二、斯拉托(Throtl)

一進去就被守衛攔住:此地不准閒人進入,識相的話就快快離去!

誰怕誰?大夥兒亮出武器把他們全宰了。

走到(10,15)遇見一個驚嚇過度的人,語無倫次喊著:「卡拉蒙,你在哪裡……」(參見手札38)。

走到(13,15)聽到斷斷續續的回聲:「……麥坦尼(Myrtani)計畫……神殿中的蛋……死亡騎士(death knight)……轉化……埋伏……」聽到這裡就被發覺了,當然又是一仗。

在(15,11)發現一些破損的劍和盔甲,意味這裡有過打鬥。其中還發現索蘭尼克(Salamnic)騎士的傳令物。

來到(14,13)正好撞見一名牧師在開箱子,他馬上召喚不死怪物攻擊,但那裡是我們的對手呢?

來到(9,11),數名牧師和惡鬼(hobgoblin)攔住我們,其餘則從西南角溜了。解決掉這些雜碎,我們從西南角密門一路跟了出去。

闖進(8,13)就聽到一個惡鬼咆哮著:「什麼?還要更多?這是件秘密計畫耶!」這時他們才發現我們。上前交談(parlay)?統統宰了吧。

(5,1)處有機關:從北方射出一排箭,無從躲閃。

在(4,0)碰到一名戰士(參見手札35),我們讓他加入隊伍(名叫Soldier)。

(2,1)處可看到一柄斷劍。

走到(4,2)必定觸動機關。讓賊動手即可平安無事。

在(2,3)遇到一名坎德人(Kender)(參見手札82),我們也讓他加入隊伍(名叫Kildirf)。

走到(2,5)又觸動機關。此次要讓Kildirf動手。

來到(2,6)就瞧見一群惡鬼笑著走過來。隊伍中那名Soldier竟然加入對方陣營向我們攻擊!我們怒不可遏,揮動長劍,一個也不留!

這時候,名叫史傳本(Strangbourn)的索蘭尼克騎士走上前來,他正在找尋領隊卡拉蒙(參見手札67)。我們讓他加入隊伍。

史傳本接著問起卡爾爵士。聽了我們所言,他猶豫了一下,還是忍不住道出一段秘辛來(見手札7)。

走到(0,8),史傳本發現陷阱,並成功拆除掉。

一進到(0,7),一名牧師就率著一群龍人從北面湧了上來,並且有人高喊:「有人闖入機關了……」。

解決掉他們,來到(3,9)。忽見天花板機關門一開,跳下一幫邪惡軍團,不過仍舊被我們收拾掉。

(4,6)處堆滿古舊的邪惡卷軸,一碰就破碎。

在(3,7)可撿到一冊紅卷軸(red scroll),(5,7)處則是白卷軸(white scroll)。

來到(6,10)便瞥見南邊有一個人被鐵鍊鍊住。走到(6,11)一瞧,竟然是卡拉蒙!他向我們吐露被抓之後的情形(見手札73)。

突然外頭傳來巨大撞擊聲,接著



在黑暗中，邪惡於焉滋長……

是金屬敲擊聲夾雜含糊不清的慘叫，然後聽到一個女子在呼喚卡拉蒙。

卡拉蒙一聽來聲處不禁一怔，隨即出聲相應。

那女子聽聲辨位，急急趕進來便上前擁抱住卡拉蒙（參見手札9）。她叫做 Maya。

Maya 說卡拉蒙必須儘快回見卡爾爵士，並請我們接受卡拉蒙託付的任務。

卡拉蒙接著開口：「擒住我的那個牧師剛剛才走，他住在城西南角上，身上有把鑰匙可以使神殿密門發光現形。密門位在東、北兩主走廊上。」

說完帶著 Maya、史倚本和 Kildirf 急急離去。

穿過單向門來到（6，9），只見牆上結著厚厚的冰，地上橫七豎八躺著惡鬼和貝茲龍人（baaz）凍僵的屍體。

我們依照卡拉蒙的吩咐往城西南角尋來，果然在（2，15）找到那牧師，同時看到他把東西放進懷裡。

雖然他立刻召喚不死怪物攻擊，仍舊命喪劍下。朝他懷裡一摸，果然是神殿的鑰匙。

順著南北向主走廊來到（7，6），鑰匙突然發光，右邊牆上也出現門形光圈。啊哈，密門在此！

穿過密門來到（8，6），大夥兒都覺得呼吸困難，原來此地有重重魔法守護。就在這時，一名牧師率領一群不死怪物冷不防攻來，但還是被我們解決了。

（15，7）——一名牧師聚精會神看著一份手稿，瞧到我們進來，嚇了一大跳，身旁又沒有同夥，於是跪地求饒。

我們先出言恐嚇，然後把他綁起來並堵住嘴巴，以免他通風報信。然後在他身邊找到幾張碎紙片（見手札10）。

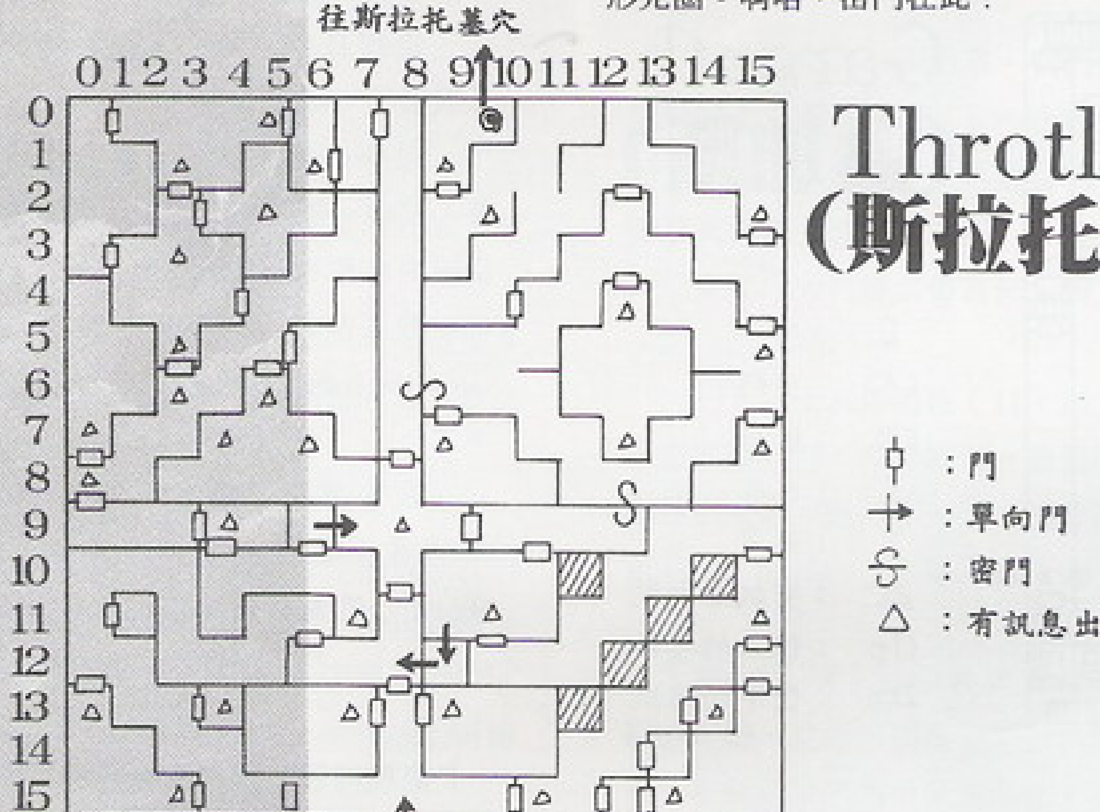
走到（15，5）忽然臭氣沖天，一群不死怪物已然逼近過來。收拾他們後，我們認出其中幾隻曾是卡拉蒙的隊員。

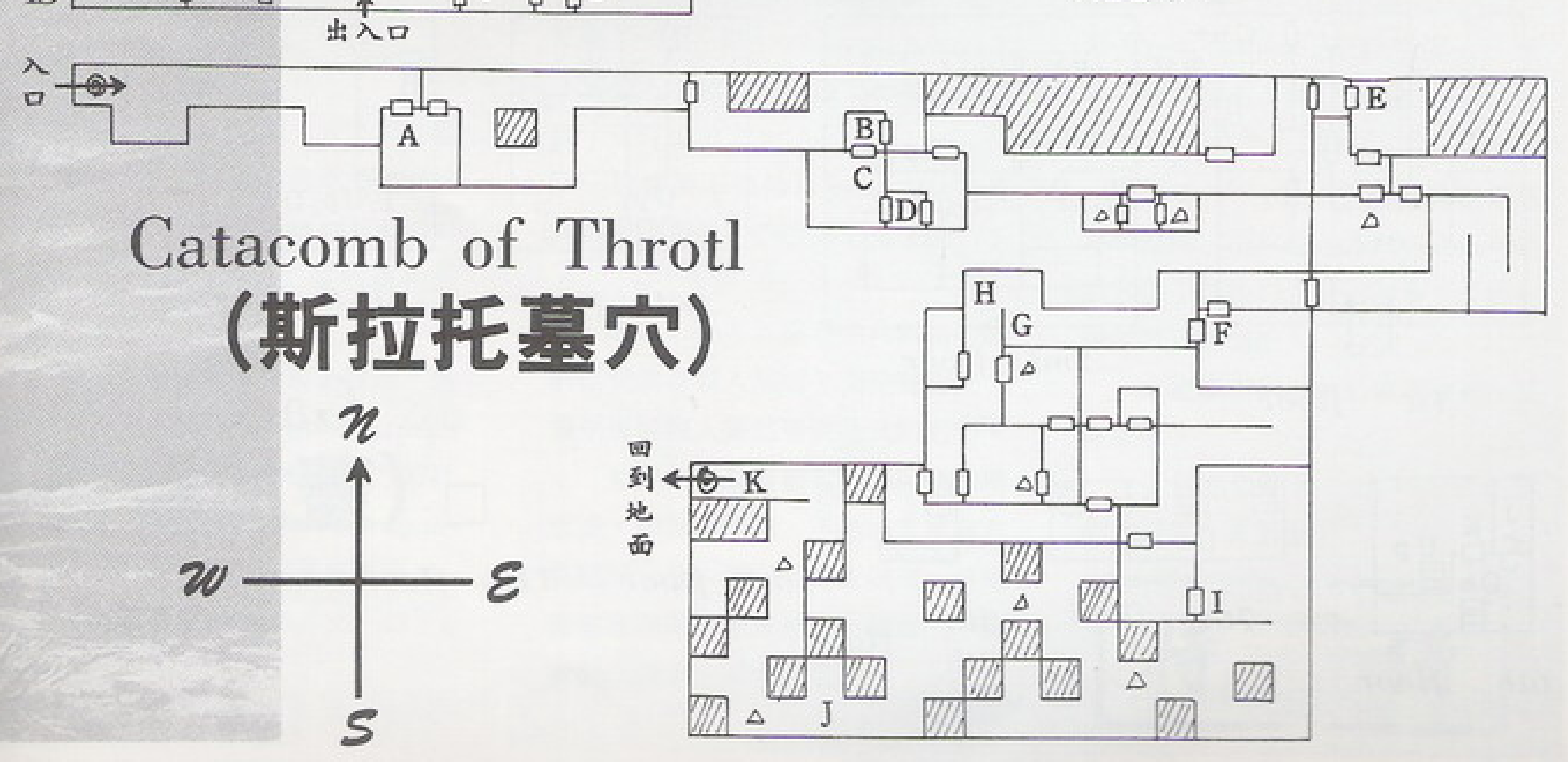
殺了（15，2）的牧師和龍人可以找到一封信（見手札50）。

（12，4）是邪神殿入口，相當昏暗，唯一的亮光是來自南端的祭壇。

正想上前時，一群貝茲龍人就跳了出來，但三兩下就被我們料理掉了。

打鬥聲停止，祭壇上有人說道：「看，我不是要你別擔心嗎？龍人已經把闖入者解決了。」聽得我們差點笑出聲來。







魔然陰影籠罩克萊恩大地

（12，7）——我們從高處俯看這座安置著骷髏頭的祭壇，壇上擺著黃銅色的蛋，旁邊圍著一群牧師、魔法師和龍人低聲吟唱著。

蛋突然爆炸，炸死附近的人。一名牧師眼尖發現我們，立刻高喊：「那裡！是他們觸怒了神，破壞轉化的進行！殺了他們！」。

當敵人盡皆倒下，守護此地的魔法也跟著消失了。幾個貝兹龍人進來看到這一幕，趕緊逃命，聽腳步聲是有的往西，有的往北。

出神殿，往西來到（8，7），有人低聲咒罵著，隱約聽到：「參坦尼拿走所有的蛋……我們自行研究……轉化……」然後就被一名牧師發現了。

戰勝之後發現一封署名參坦尼的信，要求把所有龍蛋送到地下墓窖以便轉運。

我們折向北來到（9，2），遇上一群帶著黃龍（brass dragon）蛋的龍人。他們分出一些人斷後，其餘則往西逃去。

這些龍人只能拖延我們一些時間而已。我們很快追到（8，1），瞥見他們往北逃竄，正要追過去，卻被一名牧師率領殭屍群攔住去路。

剷除這些垃圾，追到（9，0），發現北面有一道往下的階梯。

三、斯拉托墓穴（catacomb）

進到墓穴便聽見遠處有叫喊聲，此處果然有蹊蹺。才這樣想著，一群戰士（fighter）就從轉角處衝上來，領頭的還派人報信去。

通過這關來到A處，一名牧師火速銷毀文件後，狂吼一聲，同一群不死怪物攻擊過來。

打勝之後只找到一封信的碎片（見手札84）。

走到B處，驚見龍人帶著黃龍蛋殼從另一端離去。

追到C處，看見一群人正議論著，其中一個說：「誰說我們會把蛋交給參坦尼？他又不知道……」。

殺了他們可得到蓋加斯堡壘（Garath Keep）地圖（見手札72）。

在D處可撿到wand和bracer。前者正是可施展冰雪風暴（ice storm）的魔法冰杖（wand of ice storm）；在E處則找到plate mail +1。

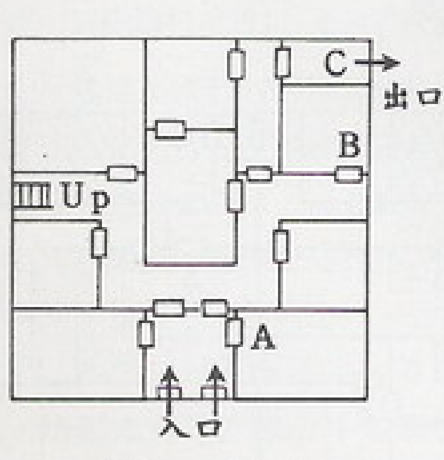
F處旋轉著五顏六色的光線，教人

往蓋加斯堡壘

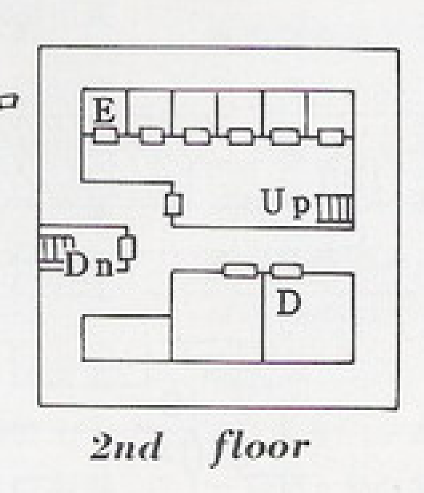
入口

Gargath (蓋加斯)

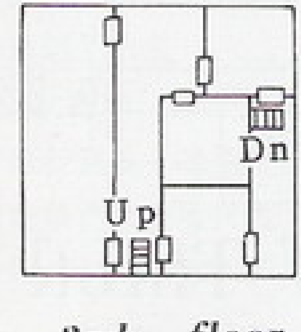
- 門
- 密門
- 樓梯
- I：旅店
- T：酒店
- △：有訊息出現
- Up：往上的樓梯
- Dn：往下的樓梯



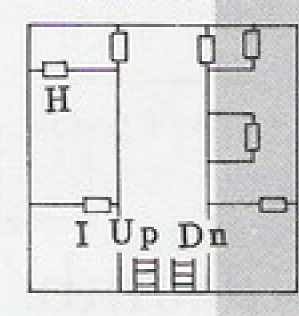
1st floor



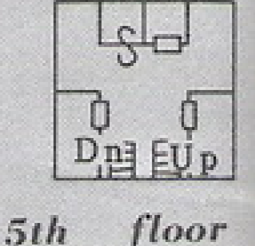
2nd floor



3rd floor

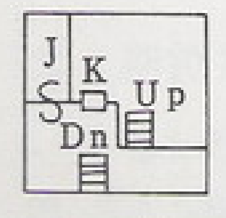


4th floor

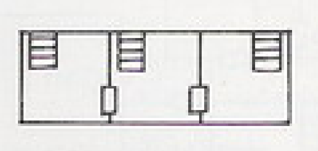


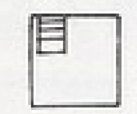
5th floor

Gargath Keep (蓋加斯堡壘)



6th floor


7th floor


8th 9th floor

10th floor

11th floor



城中究竟暗藏何種玄機？

看了心生畏懼。隊友察覺到這是一種吸引人注意力的幻術，立刻大吼一聲叫醒我，彩光隨即消失，敵人跟著現身！

走到G，前面轉角處傳來話聲：「……真荒謬，我們現在才開始打包這些蛋，他們就想要我們今晚完成。別指望白龍（white dragon），這裡太熱了。」

另一聲音說：「別再說了，冒險隊說不定就在附近。」然後話聲就變小了。

走近到H，發現是一群人類和龍人，當下就拔出劍把他們全宰了。

I處散落一地的黃龍蛋殼，我們也瞥見有人帶著蛋向南方跑掉。

循著腳步聲一路追到J，一群惡鬼和人類已在等候我們，另有一批背著大袋子轉北逃去。

宰了這些傢伙，再度追過去，傳來的吼聲越來越大。

追到K，謎題終於揭曉，兩隻白龍守候在此！惡鬼們則狂笑著魚貫從出口溜走。

等我們宰了這兩隻白龍，留在一旁看熱鬧的惡鬼們嚇得你推我，我擠你，沒命似地逃出去，一袋袋的龍蛋早被拋棄一旁。我們將這些蛋帶走。

※建議速離此地，回到地面再療傷、儲存進度。

四、屯墾區

朝西南回到屯墾區，卡爾爵士指著龍蛋說：「邪惡勢力果然力圖反撲。」然後要我們到位於蓋加斯與傑利克（Jelek）之間的第二屯墾區和他會合。

到達目的地和卡爾爵士碰頭，他說卡拉蒙在重組至善軍（good armies），要我們前往蓋加斯探查敵方的計畫和虛實，還說謠傳屠龍槍（dragon-lance）這件神兵利器就藏在那兒。

※到酒店可聽到傳言28、27、6和44。

五、蓋加斯（Gargath）

一進去，守衛就盤查身份，我們不想在這裡動手，就騙說是商人（選「Say you' re tradesmen」）。守衛半信半疑，又問我們做什麼生意，但經不過流浪漢（ranger）幾句話就被唬住，放我們過去（選「Bluff」，再派流浪漢出面）。

北行到（8，14），一位鎮民走上前來，立刻提及卡爾爵士（見手札48）並要我們跟他走。

他看我們答應了（選「Yes」）便解釋自身的裝扮（見手札26），然後帶我們到（11，12）處。

他遞給每人一副頭罩，我們依他的話戴上（選「Yes」）。接著他簡要地談了一下堡壘（見手札43），並要求我們找回屠龍槍。

※到酒店可聽到傳言56、39、30、5、42、10和1。

一大群士兵聚集在（11，10）處，有的磨兵器，有的練劍。我們不想和他們交手。應付了一下，趕緊退出來（選「parlay」再選「backup」）。

在（13，6）發現數名軍官低頭研討計劃。其中一個察覺到我們的出現，立刻要我們報出所屬單位。我們瞎編了一個（選「make up a unit」）再鍵入任何一個數目），還是被識破，只好硬幹了。

打勝後不但拾得gauntlets，更獲得前往堡壘的路線圖（見手札23）。

走到（8，7），發現平凡無奇的牆前面竟然有龍人站崗，莫非有密門？擺平這群龍人果然發現往北的密門。

※假如面對著標有密門記號的牆走去，却無法穿越，不妨向左或向右轉離開一步，再向後轉走回來，這時應會出現某某隊友發現一個密門，然後面向牆走去即可穿越。

在（5，0）碰上塔克西斯（Takhisis）的爪牙。

對照手上的地圖，（4，0）處應該是堡壘大門口。我們果然在此遇上重兵，還聽到有人高喊通知麥坦尼。

六、蓋加斯堡壘

A處是軍營，有法師和士兵；B處則是戰士。

爬上二樓，在E處發現一名囚犯，他拼著最後一口氣說完就死了（見手札42）。

照他的話果然在D處找到城主（former keeper of the citadel）（見手札36）。

四樓H處有卡帕龍人（kapak）守著，I處則是祭壇，聚集著一群法師。

城主說屠龍槍藏在六樓J處，但是我們把這裡翻遍了就是找不到。

闖進K處，不但看到一整室的人忙著包裝赤龍（copper dragon）蛋，還看到麥坦尼，而屠龍槍就在他身上！

麥坦尼迅速朝東南方位溜走，笑聲在樓梯間裡迴盪著。

我們宰了他的手下，循著旋轉梯急追上去，來到十一樓。只見麥坦尼腰懸屠龍槍，得意洋洋騎在巨大的紅龍（red dragon）上凌空而去，留下三隻難纏的黑龍（black dragon）招待我們。

魔法師（mage）趕緊亮出魔法冰杖助陣，雖然也波及到自己人，幸無大礙；其他的人也刀劍齊下，終於除掉這三個強敵。

※建議立刻下到七樓再療傷、儲存進度。

我們急急下到一樓，從C處離開，回報卡爾爵士。 φ

待 續

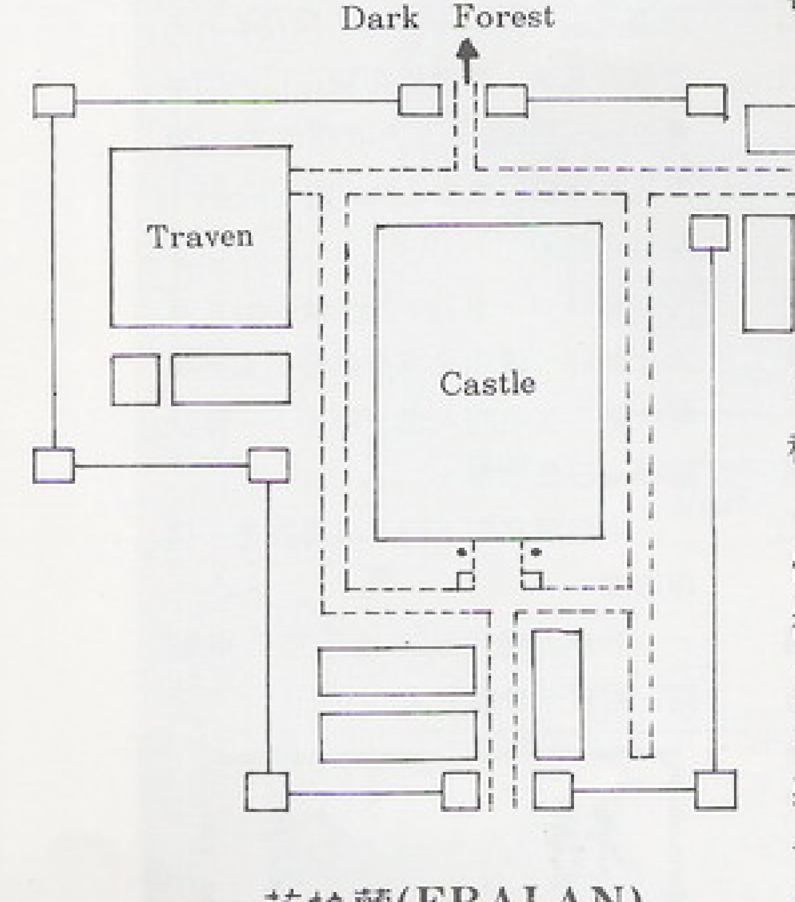


一、前　　言

前陣子筆者把軟體世界雜誌重新翻閱時，在第十期中看到了國王傳奇的提示篇，把內容看了一遍後，覺得很有趣也似乎不難玩，由於我初入此道所以買回來試試（其他高難度的 RPG 讓筆者著實失去破關的信心），經過幾天的奮鬥之後，終於達成了所有的任務，於是將本人心得及遊戲過程寫成此篇，為了讓玩者有更多資料參考，所以本篇一些名詞翻譯都與第十期提示篇類似，以免玩者在對照參考時混淆不清。

二、預言之石

「喔喔喔………」，「吵死人了，叫什麼叫，真是………」，「什麼，天亮了，要成為一名偉大的戰士可不能賴床，趕快起來」。穿戴整齊、梳洗完畢後到樓下吃些早點吧！摸摸口袋只有78枚金幣，先看價目表再作決定好了，「食物每份不二價10枚金幣」哇！坑死人哪！算算只能吃 7 次就 Over 了，算了，算了，吃些乾糧好了。



艾拉蘭(ERALAN)

填飽肚子後，在艾拉蘭（Eralan）沒事幹可真無聊，找些人問問有什麼好玩的事，先向誰下手呢………喔不，是談談。

先找店主（Innkeeper）吧！他說位於沙漠（Desert）的北方，在一座橋的盡頭有座巫師塔（Sorcery Tower），在南克威爾（Lankwell）有把魔斧（Magical Axe）等等的傳說（Rumors）。

只有這些消息似乎不夠用，再找其他人問些新鮮的。在西南角的房間裡，有一位仙風道骨的掌門人，咦！不太像，仔細一看原來是修道院院長（Prior），唉！近視又加深了。

他一看到我，就衝著我說我天庭飽滿，面發紅光肯定是一位冒險家（Adventurer）。天哪！天庭飽滿和冒險家有什麼關係？

隨後他向我訴說一件令他非常煩惱的事：「兩個禮拜前，有一組商隊從萊德（Rhyder）帶回了預言之石（Foretelling Stones），但是路過黑暗森林（Dark Forest）時，被可惡的半獸人（Orcs）搶走了，請你一定得幫我把它找回來，不然我就完蛋了。」

聽他講得聲淚俱下、哀慟莫名，不由得我感動得莫名其妙、亂七八糟。也好，俗語說助人為快樂之本，就答應他了（Reply yes）。

「哇！你真是我的救命恩人，再世父母，太感謝你了！」

太噁心了，竟然有人講出這種話。

既然答應了，就往黑暗森林出發吧。出了旅店在街上遇到一位老人（Old man）告訴我一些有關王國（Kingdom）、瓦爾溫（Valwyn）及高純國王（High King）的事。



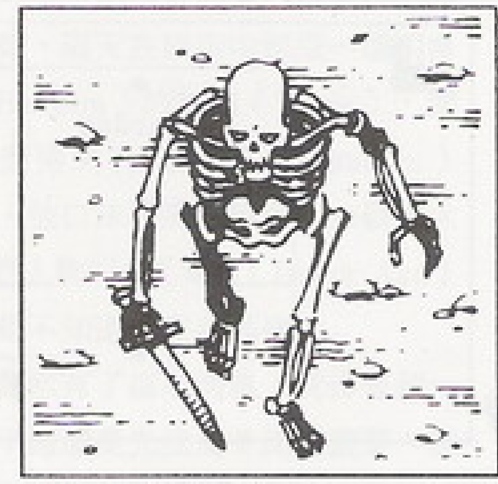
辭別老人後向北走入森林，沿途出現了不少盜賊（Rogue）、半獸人以及骷髏人（Skeleton）的攻擊。盜



賊實在不堪一擊，往他頭敲一下就死翹翹了，半獸人和骷髏人要多打幾下才會死（注意他會放些暗箭傷你）。



半獸人



骷髏人

只有殺死盜賊和半獸人才能撿到（用F4指令）一些東西，多半是一袋金幣（The bag of gold）或是食物（Food），也有一些藥劑（Potion）和卷軸（Scroll），其功能如下：

1.卷軸（Scroll）：

Red Scroll：殺死畫面上所有敵人。

Blue Scroll：冷凍畫面上所有敵人。（有時效性）

2.藥劑（Potion）：

Green Potion：治療所有傷害。

Blue Potion：治療部份傷害。

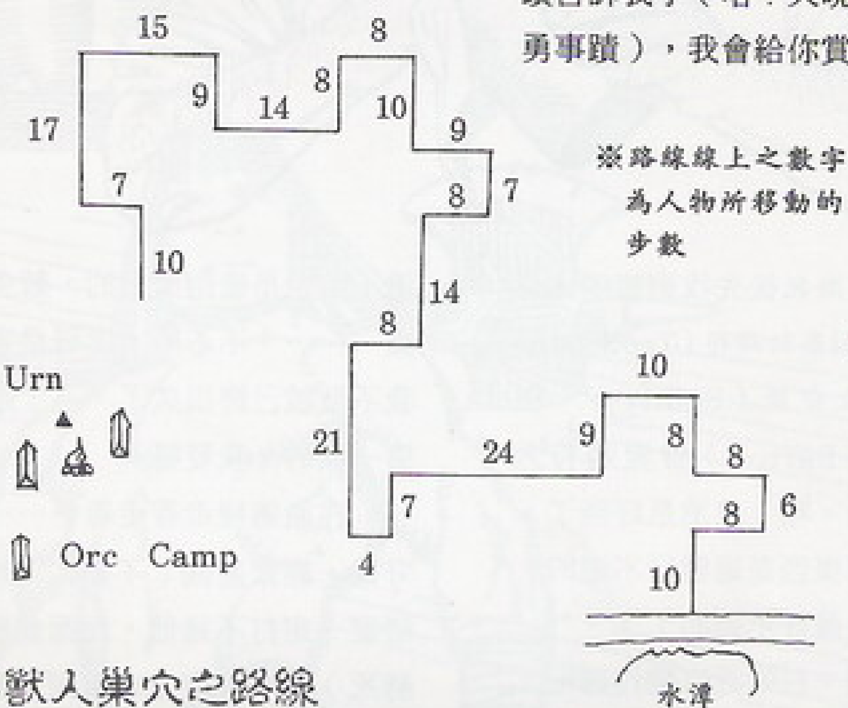
※使用時用F7指令，再用方向鍵選擇項目使用。

走了一段路，繞了個彎，遇到一位樵夫（Woodsman），他向我表示已經很久沒有人來這了，只有一些半獸人來搗蛋而已。因受人之託，就問他有關半獸人的事情，他說：「他們住在一塊邪惡的土地上，要到他們的巢穴（Camp）只有一條路。」。

再問他巢穴如何去，他警告我說：「要去巢穴可得小心哪！巢穴就在一條蜿蜒獸跡（A Winding Trail）的盡頭。沿著路走到一處水潭（Pool），獸跡就在水潭的北邊。」。

聽完他的話後，可到他家裡撿到一把短刀（Dagger），用時可當飛刀射出。

沿著路繼續走，轉了四個彎後，發現了一處水潭，依樵夫的話往北找，終於發現了一些腳印，尋著腳印蜿蜒前進，轉過了九彎十八拐之後，好不容易找到了半獸人的巢穴。



半獸人巢穴之路線

就在我高興了半秒鐘後，一些半獸人向我殺來，費了我九牛二虎之力才將他們擺平，其中一個半獸人留下了一個甕（Urn）（裡頭藏了預言之石，一定要拿。）。

為了防範他們再次的攻擊，趕緊拿了甕沿原路出去，好不容易回到了水潭邊鬆了一口氣，加快腳步回到艾拉蘭，直衝旅店找到了院長，並把甕交給他（用F6指令）。

三、真理石板

他接過甕以後激動的馬上給我一筆錢，還說要稟告國王（Regent）賞我一筆賞金。好吧！但實在太累了，先睡一覺再說吧！

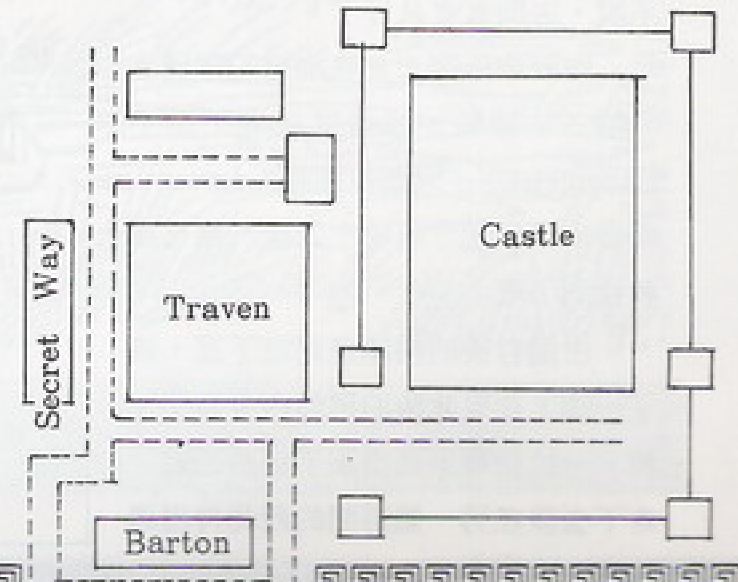
起床後當然找國王要賞金囉，到了城門口，先請守衛（Guard）通報一聲。守衛說國王正在等我。

進入城堡見到了國王的侍衛，他高興的說：「我是達瑞爾（Dariel），國王的侍衛，院長都把你的英勇事蹟告訴我了（哈！天曉得我有什麼英勇事蹟），我會給你賞金。現在我需要一個人幫我從南方統治者（Southern Warden）海德利克（Heidric）手中奪回真理石板（Tablet of Turth）。否則他會用石板來消滅我們的，你願意去葛列斯托（Ganestor）將石板帶回嗎？」



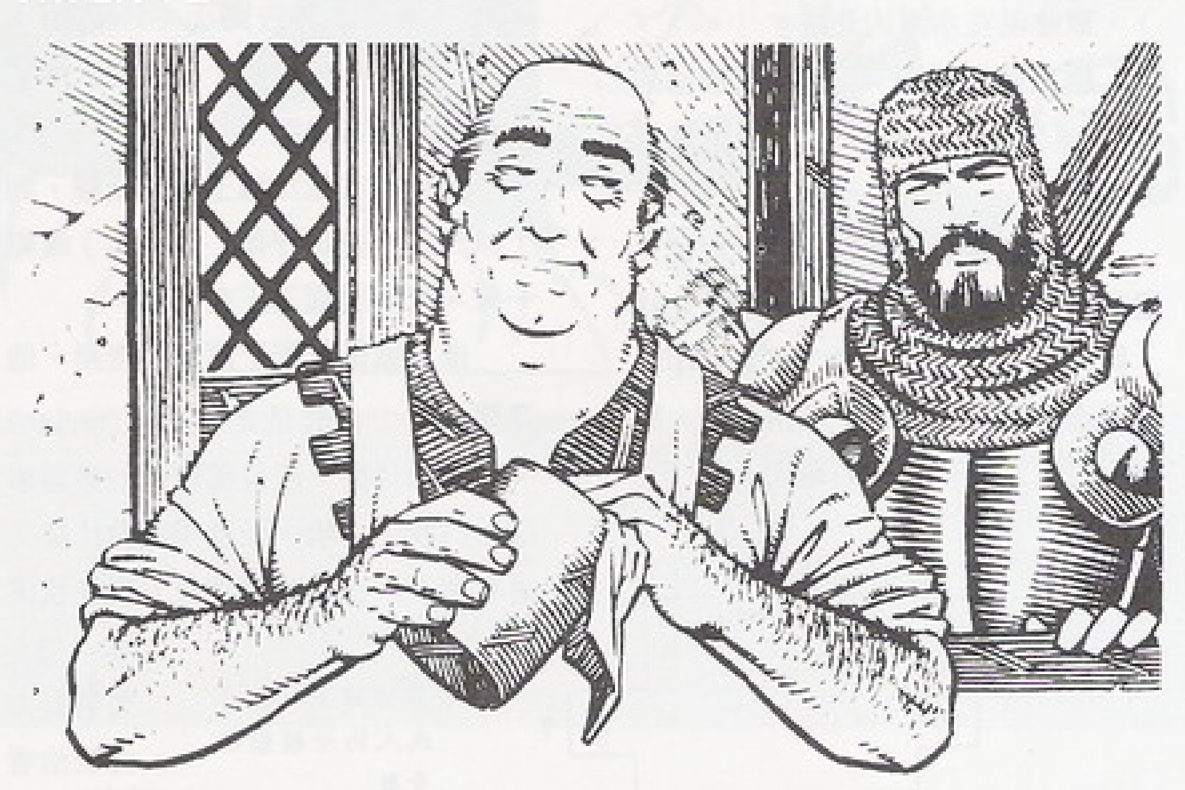
神奇的真理石板

葛列斯托(GANESTOR)





既然如此，我當然是義不容辭啦：「好吧（Reply yes）」然後他叫我要絕對保密。



到達葛列斯托後先找到旅店休息一晚。此旅店叫泰勒斯邦（Trollsbane），店主是史密提（Smitty），他告訴我巴頓（Barton）曾看過有人潛伏進入城堡。哇！這消息好極了，正大光明去要東西是絕對行不通的，能偷溜進去是最好不過的了。

事不宜遲，在附近打聽打聽吧。問了一大堆人都不知道，但是，皇天不負苦心人，鐵杵終於磨成針，在旅店西方的農舍裡問到了有關秘密通道（Secret way）的事，還要我去找巴頓。

巴頓住在南方的農舍中，找到巴頓後東扯西扯的問他秘密通道的事，他終於說了：「史密提的店裡有條地道（Tunnel）可通往城堡內。」。

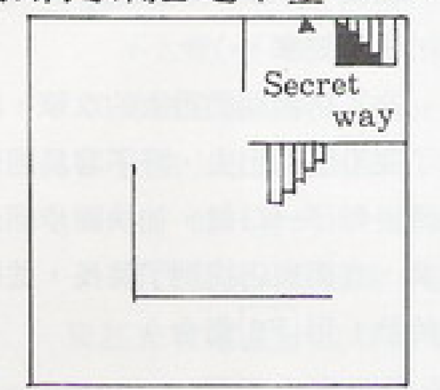
啊！有眉目了，再問他地道在哪。「對不起，我不知道。」可惡竟然不說，去問史密提好了。

跑到旅店問史密提地道的事情。「噓！小聲點，地道就在地下室（Basement），只要拉拉桿（Lever）就會出現了。」哈哈！怎樣，還是讓我找到了吧！

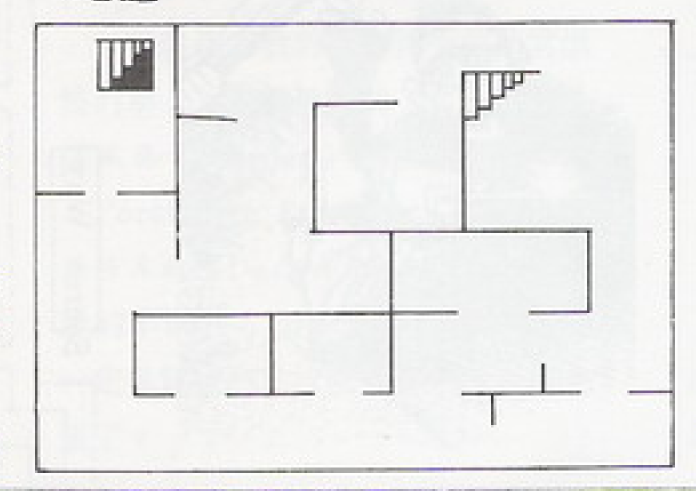
由櫃台後的樓梯進到地下室，繞了一圈，在東北角的房間內發現了拉桿。一拉拉桿果真出現了秘密通道，走下去後在另一個房間的西北角出通道，由於是偷跑進來的，難免作賊心虛………，不不不，這可是客串的，我不做賊已經很久了，不！這絕對是第一次的，我發誓。

在通道裡走著走著………咦！有守衛，趕緊避開（不要和守衛打，硬碰硬一定打不過他，反而會被他一掌劈死），沿著南方走道到了盡頭再向北走到底，可看到一處樓梯，往上走到了一間屋子的東北方，依然有許多守衛，看來只有施展忍術前進了。

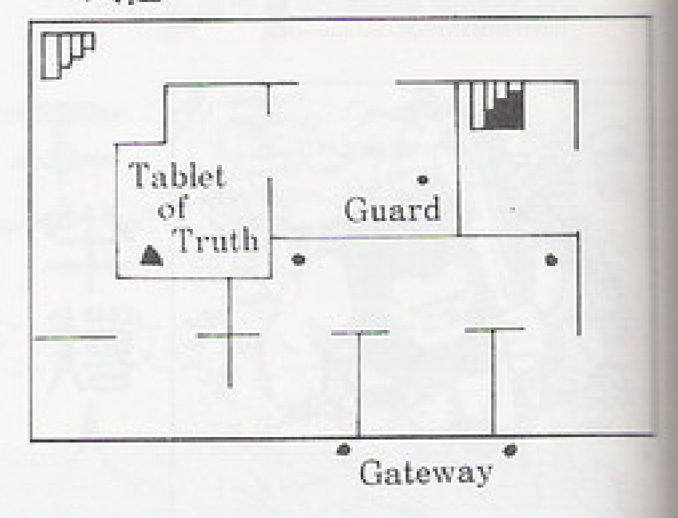
葛列斯托旅店地下室



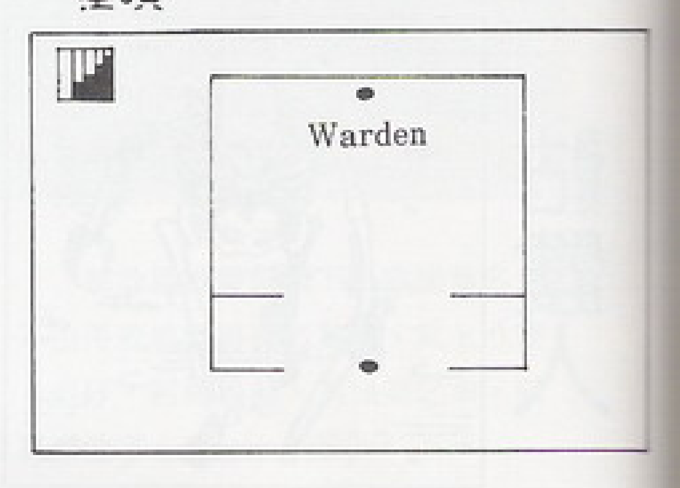
地道



城堡



堡頂



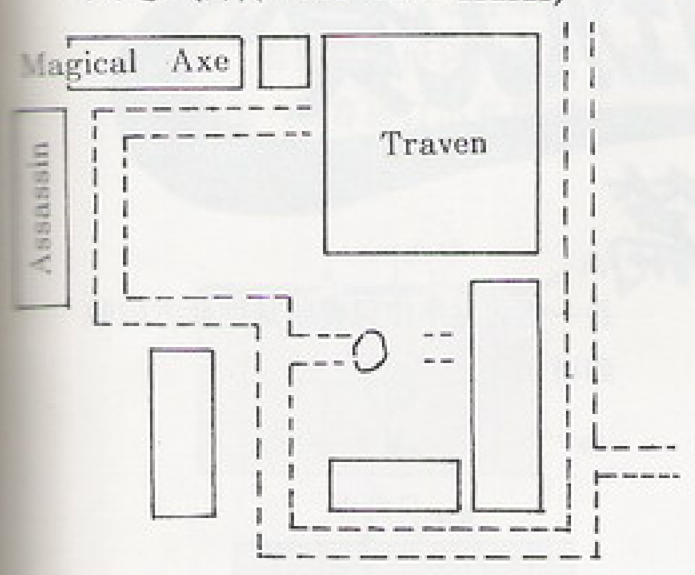
媽呀！一個大塊頭的守衛向我撲來，匆忙中丟出紅色卷軸將他幹掉。「阿彌陀佛，善哉！善哉！」。

替他超渡一番後，看到另一間房間，進到裡面在地板上看到一塊石板（Tablet），將它拾起，忽然間地動山搖，接著聽到一個深沈的聲音說：「你想知道什麼事情？」。想想就問它高耗國王（High King）的事，然後奇妙的事發生了，一陣閃光使得我昏眩，當我恢復視覺後，原本平滑的石板竟出現了文字，於是我肯定這是真正的真理石板。

四、黑色毒蛇

既然得到了石板，還是快溜為妙，沿著原先進來的地道回到旅店。先蒙頭大睡一番恢復體力吧！養足了體力帶著石板往艾拉蘭走，沿途的敵人越來越多，光有刀劍實在不夠用，突然間想起在艾拉蘭旅店中聽到有關在南克威爾有把魔斧，於是念頭一轉，決定先去南克威爾找魔斧。拿出了地圖看清了方向，加足馬力出發吧！

南克威爾(LANKWELL)



到達南克威爾照慣例先找旅店睡他一覺。隔天在旅店中認識一個叫班伯（Beabon）的無賴（Thug），閒談中他提到有關刺客（Assassin）的事，他口沫橫飛的說曾有一個偉大的傳奇人物叫黑色毒蛇（Black Asp），但是不知道現在在那裡。

既然有了這項消息，就得查探一番，不過還是先找魔斧比較重要，逛了幾圈之後在旅店西方的農舍找到了魔斧的主人，花了我95枚金幣才買到（貴是貴，不過挺好用的）。

接下來當然是探查刺客之事囉，在西方的另一棟農舍裡，終於在臥房內向一位農奴（Serf）探聽到了黑色毒蛇的事，得知他曾經住在靠近南方山區的某個神秘的處所，沒有正確的位置，只好先向南克威爾的南方搜查了。

在南邊發現了一條河，沿著河向東走到一座橋邊，過了橋沿著路一直走，找到了一棟茅舍，進到房內看到有個人在臥房裡，走過去向他詢問刺客的事，他說：「我就是黑色毒蛇，我早就知道你會來，有事快說，有屁快放。」

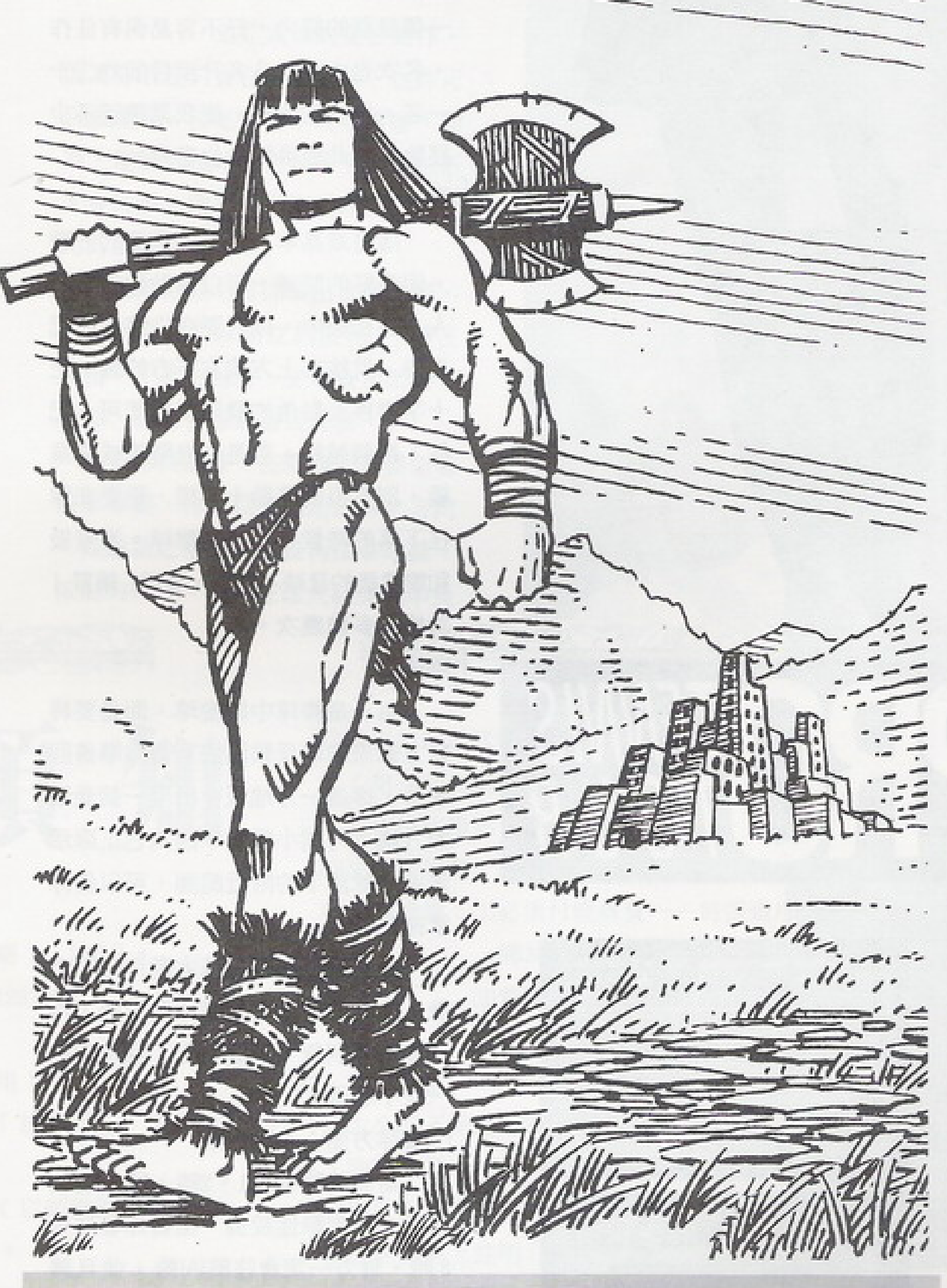
哇塞！比諸葛亮還厲害，真是未卜先知，倒真讓我嚇了一跳，不過既來之，則安之，身為偉大的戰士是不會被嚇倒的，於是問他高航國王的事。

他一聽我問他這件事，馬上面色凝重的說：「對於這件事，我很難過，多年前我受雇於達瑞爾閣下（Lord Dariel）去殺一個他所謂的殘酷的諸侯，當我把他殺死，要確認他是否真正死亡時，才發現他就是瓦爾溫國王（King Valwyn）。當時我慌了，於是我把他的孩子交給了樵夫扶養，算是彌補我的罪過，另外有個徽章（Medaillion）對我也沒有什麼用處，所以就把它轉手賣給了一個牧師（Cleric）。請你帶著這份自白書（Confession）去交給海德利克，也許他能抵抗達瑞爾而保護王國。」然後他交給我一份圈軸（The Scroll）。

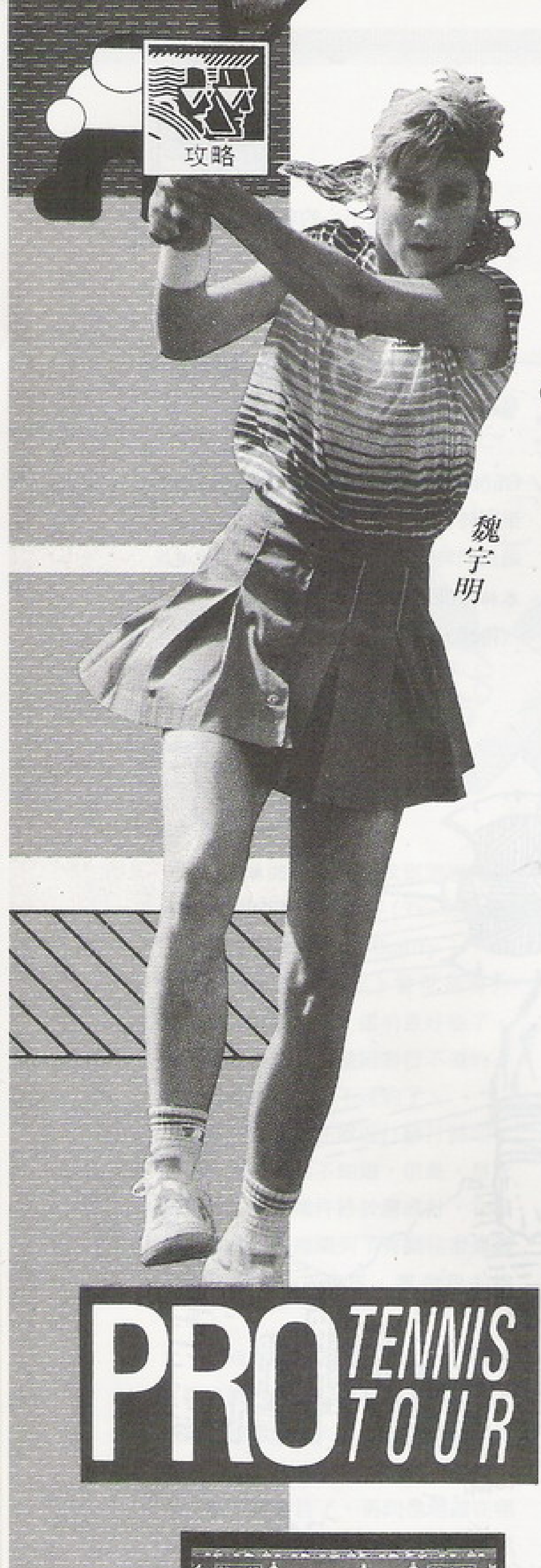
接過了卷軸小心的收著，此時我才知道達瑞爾是一個兇手、陰謀者，我很慶幸自己沒有把真理石板交給他。答應了黑色毒蛇的請求，即刻到南克威爾補充體力、養精蓄銳一番後出發前往葛列斯托。

此時，沿途的敵人多了遊魂（Ghost）的出現。遊魂不容易解決，如果同時被兩個以上的遊魂攻擊又跑不過他們時，趕緊運用紅色卷軸或藍色卷軸把他們解決了之後快跑吧！

〈待續〉



精彩的劇情是否也深深的吸引著你……



職業網球大賽

技巧篇

魏宇明

網球－可以算是電腦遊戲中的新面孔，對於運動迷來說，可算是一大福音，當我在軟體展示架上一發覺它的存在時，立刻就買回家了。

我把操作手册看完一遍，帶著無比的信心，坐在電腦桌前，準備痛宰電腦之時，才發覺電腦實在太強了，相信各位一定也有同感吧！經過了近一個星期的努力，好不容易偶有佳作，名次也由五十八名升至目前的二十一名。多次的比賽，使我累積了不少經驗，在此提供給各位參考。

發球

這是最基本，也是最重要的一環，因為好的開球，可以幫助你先發制人。在初級中，你只要在你將球拋起之時，就按左上方或左下方的鍵，把十字標移至對角的發球區內即可，記住，越偏越好。若是在進階級或職業級，則不但要移動十字標，更要在球往下落的時候，適時地擊球。進階級和職業級的發球不容易，要用「練習」功能，多練幾次。

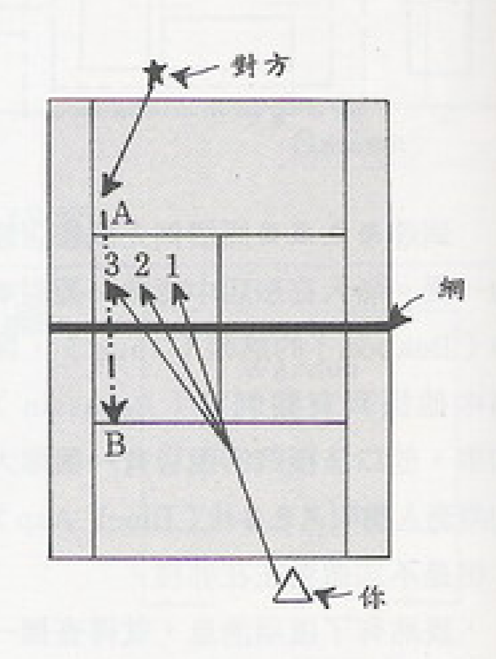
接球

這不是棒球中的接球，而是要將對方擊來的球反擊回去。當你準備回擊時，你這一方地板會出現一個菱形的方塊，可別小看它！因為它正顯示著這一球落下的附近範圍，可以使你掌握先機。

你看完上面兩個基本動作介紹之後，也許會問，是否有什麼招數，可供參考？別急，下面幾點，就是我的一些小心得：

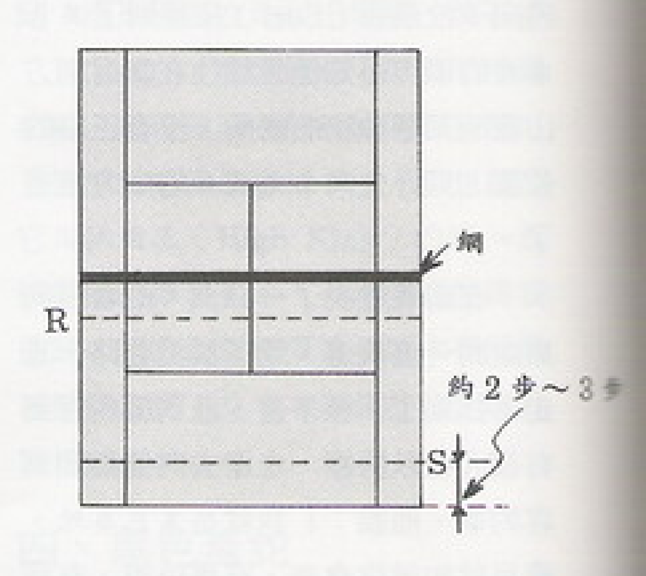
⑴發球方面：（圖Ｉ）

當你將球發至1、2時，所造成的殺傷力及攻擊性較弱，但當你發球至3時，對方一定會往前(A)跑，並且將球回擊至Ｂ點。此時對方的左方就是一個弱點，你只要將球往此方向擊即可。



⑵不易擊球區：（圖Ⅱ）

在直球之回擊上，Ｒ至Ｓ的區域，為「不易擊球區」，因為在電腦遊戲中，我們不能控制力道大小，因此，此區間的直球通常會出界。



⑶吊球：

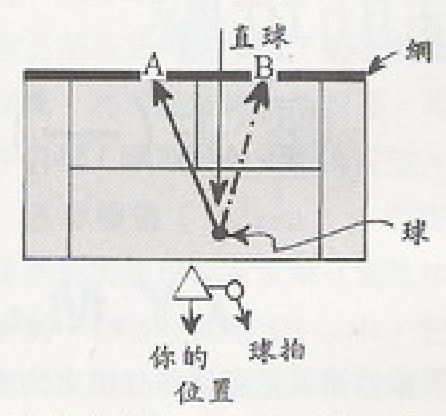
相信只要是網球迷，你一定很熟悉這個名詞。現在我不是要解釋何謂吊球，而是介紹如何吊球，以及如何接吊球。

(a)回擊直球時：（圖Ⅲ－a）

要注意球拍的長度，不要站太遠，若是你擊球過早，則會打

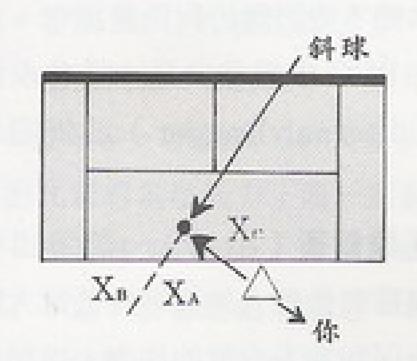


出如A之球，反之會擊出B之球；若你時間恰好，但是位置不佳，則容易打出直球或出界。



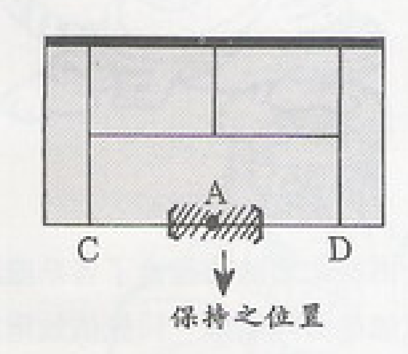
(b)回擊斜球時：（圖Ⅲ－b）

這種球要視你的位置而定，若是你距離球很遠，那麼你只能盡力去搶救。你可以預測球的路徑（如虛線所示），然後移至 X_A 或 X_B，這種方式，只能救起對方給你的吊球，千萬別想至 X_C 處，否則此球一定會失誤。



(4)你的位置：（圖Ⅳ）

這個建議位置可以使你被對方吊球吊得團團轉之機率減至最低，那就是盡量將自己保持在A處，不要在C、D兩端停留太久。

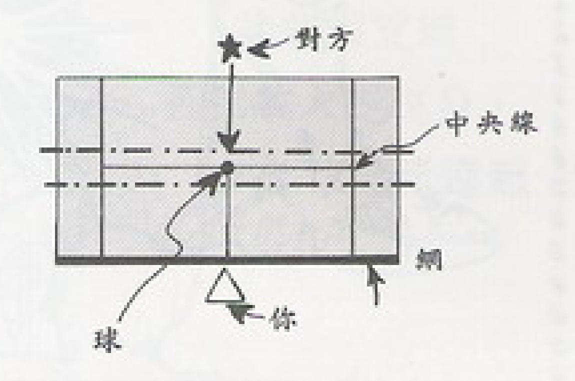


(5)上網：（圖Ⅴ）

這是網球的重要動作，因為你若是只會在底線抽球，也許可以贏幾局，但是絕對不可能獲勝，因為，電腦的抽球比你強多了，而且不太會失誤。因此，上網就成了打破僵局的攻擊武器了。

上網時機：當你擊出直球之時，可以在擊出的瞬間立刻按[8↑]鍵往前衝。千萬別猶豫，更不要和網留下距離，否則很容易造成失誤。

擊球與跟蹤：在網邊，不要急著按擊球鍵，你可以先確定此球之方向，做適當之移動，然後再按擊球鍵。按鍵的時機，就是在球大約到達中央線之位置（如圖 兩虛線之附近），你就可以按鍵擊球了，並同時要注 意球之方向，才是致勝之道，最後希望各位能夠贏得愉快！ ϕ





讀者須知

一、訂閱辦法

◎目前只受理訂閱或續訂半年（六期），240元。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，
戶名：謝明奇。
（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎訂戶地址變更時，請在每月25日（以郵戳為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取書。

二、郵購過期雜誌須知

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金。
（第一到九期已無存書）

三、磁片維修須知

◎先洽經銷商，填妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：(1)必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。
(2)費用務必以郵票代替現金。
(3)自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

四、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤（或錯過）處理。



出槌大法師

輔助攻擊魔法(一)

/Y.M.J

嗨！大家好，很高興我們又見面了，最近上課情形不太正常，這種狀況恐怕還得持續好一陣子，希望大家能夠諒解，上一節算一節吧！喔！那位同學，麻煩你幫我把一下風，要不然的話，只怕以後你們得到綠島去上課了。

上回我們把攻擊魔法做了一個總結，那麼，這次我們來談談在戰鬥時重要性僅次於攻擊性魔法的輔助攻擊魔法吧！嗄？你不懂什麼是輔助攻擊魔法？所謂輔助攻擊魔法，就是藉由不直接傷害敵人的方式，來加強我方戰果，或是減低我方損失的魔法，諸如：使敵人變慢或變笨等。由於這類法術並不造成實體上的破壞，所以耗用的法力遠少於攻擊性魔法，因此一名聰明的法師若能善用輔助攻擊魔法，配合戰士們的刀劍，將可用較小的法力收到更大的效果。我曾經說過，戰鬥時真正的主力還是戰士，因為他們的攻擊並不像法師的法術般會耗用法力，而法師的法力總是有限的，當隊伍必須闖入一個像地下迷宮之類的大型區域時，隊伍的存亡，就視法師們能否在每一場戰鬥中有戰略地運用他們的法術了。

現在，讓我們先來看看輔助攻擊魔法有那些吧！

一、降低敵人能力的魔法

戰鬥能否獲得勝利，和敵人的能力實在有很大的關係，在遇到某些強敵時，如果能先以法術降低牠們的某些能力，要打敗牠們往往就會變得很簡單。由於此類法術包含了各系魔法，所以無從分門別類，只能依效用區分，不過其中絕大多數都應屬於直接影響肉體的幻術類。

①衰弱術（Weak）一降低敵人的力量(STR）。面對如巨人（Troll）、食人鬼（Ogre）之類具有驚人力量的敵人時，使用這項法術是個聰明的選擇，如果衰弱術能生效，將可大幅降低敵人攻擊所造成的傷害。

②緩慢術（Slow）一使敵人的反應力（DEX）或速度（Speed）、敏捷度（Agility）降低，減慢其移動和攻擊的速度，進一步降低其出手攻擊的次數及增加被我方戰士擊中的機率。緩慢術的作用可能是精神上或外界上的。例如影響怪物的運動神經使它的動作遲緩，或是使它周遭的空氣變得緻密而導致行動困難，不過應以前者較為常見。如果敵人移動迅速難以擊中,不妨試試這個法術;在遇見無法封住其魔法的施法者型敵人時，這類法術若能生效，也是相當管用的。

③心智干擾術（Confuse）一使敵人心神無法集中，甚至破壞其心智，以降低其施法能力，或施法成功率，相對的等於降低了敵人的智慧（INT）。通常這項法術都用在施法者身上，尤其是高階的魔法師，如果無法一次消滅之，先用此類法術使他們施不出法來亦是個明策。心智干擾術通常對人類型的敵人較有效，如果對方是具有極高智慧的惡魔（Demon）或巫妖（Lich），勸你少試為妙，因為施法本來就是牠們與生俱來的本事。

④震擊術（Shatter）一如果敵人手上帶著武器，使用震擊術將牠的武器震得脫手，便可大幅降低牠的攻擊所引起的傷害，尤其是人類型的敵人，其攻擊力幾乎有三分之二是由武器的威力所決定的，一旦失去了武器，牠就只能替你按摩了。當然震擊術對一些武器長在身上的怪物是沒有效的，你總不能把龍的利爪震掉吧！震擊術在 RPG 中相當少見，只有永恆之劍（Eternal Dagger）這個遊戲中有。

⑤酸蝕術（Acid）一製造出強酸的煙霧腐蝕敵人的盔甲降低敵人防禦力，以利我方攻擊的法術。這類法術林林總總，並不一定是用酸來腐蝕敵人盔甲，通稱為敵人防禦力降低術（Enemy Armor Lowing Spell），在此只列出其中一項，其餘的均同此理。此類法術的作用範圍和震擊術一樣小，在使用時要特別注意對象，以免白費法力。

⑥盲目術（Blind）一使敵人視力減弱以至於完全盲目，從而降低其攻擊命中率，甚至無法戰鬥。盲目術並不一定是肉體上的，像煙霧(Smoke）之類的法術也可以造成同樣的效果盲目術通常對人類型的怪物最為有效，至於巨人之類的大型怪物，多半是不吃這一「術」的。

⑦恐懼術（Fear）一造成敵人心理上莫名的恐懼，恐懼術的效用可分為三大類：一是使敵人因恐懼而轉

頭就跑，使我方戰士可在不會遭到反擊的情形下盡情追殺；二是使敵人因恐懼而降低所有能力，三是以上兩者皆有。無論恐懼術的效用是那一種，對隊伍都是非常有用的，適當的使用此法術，將可造成極大的效果。恐懼術亦只對人類型的敵人較為有效。

⑧毒擊術（Poison）一老實說，這個法術應該放在攻擊性魔法中來講才對，但是在某些 RPG 中，它的效用又似輔助攻擊魔法，所以我考慮之後，還是把它放在這裡來介紹。

毒擊術就是以造出毒針或直接施毒的方式來使受術者中毒，中毒後通常有三種結果：（Ⅰ）生命力不斷下降，（Ⅱ）各項或某些屬性部份會持續下降，（Ⅲ）以上兩者皆有。毒擊術可算是一種頗為管用的法術，不過不易成功及有效對象少都是其缺點，至於其有效對象，多半各 RPG 都不同，看該 RPG 的規定而定了。

⑨詛咒術（Curse）一效用和毒擊術差不多，不過詛咒術大多只會讓中詛咒者的各項能力下降一定數量而已。在某些 RPG 中，詛咒術的效用並不一定，要看運氣來決定。詛咒術的主要缺點也是不易成功。詛咒術通常對人類型敵人較為有效。

二、限制敵人行動能力的魔法

「會動的東西永遠比不會動的東西危險」這句話在 RPG 的戰鬥中已經成為一項真理了。對於戰士而言，如果能夠使敵人無法動彈，那是最好不過的了，因為不會動的敵人，我們不但可以盡情的攻擊而不怕遭到反擊，而且還可以挑個比較脆弱的部位「下刀」，在敵人會施法或使用長程攻擊的情形下，此類魔法就益加可貴了。此類法術的缺點是：成功率不太高，作用對象多半只有一個，不過總比使用死亡性法術或將敵人傷害至致命程度要省法力得多了。

這類法術包含的層面更廣，什麼「地縛」「金縛」全出籠了，各位在研讀此節時，得多同些心才行，以免弄混了法術系列，

①束縛敵人（Hold Enemy）一使用魔法的能量將對方綑綁而使其動彈不得，任人宰割。這是個純粹運用魔法能量的法術，因此大多歸屬於魔術（Magic）或巫術（Wizardry）之中，而此法術對於較大型的敵人多半無可奈何，成功率也並不穩定，不過只要成功，除非使用解咒術（Dispell），否則絕對無法脫身。

束縛敵人的魔法，
雖然無法應付大型敵人
但是只要一次成功，
除非解咒術
否則敵人想脫身，
比登天還難

②金縛術（Chain）一造出魔法的鎖鍊將敵人綑住，使其無法動彈。此項法術的使用範圍較「束縛敵人」來得廣些，不過成功與否全看對方的反應力高低，而且有被對方掙脫的可能，通常也是對人類型怪物最為有效。

③冰封術（Ice Seal）一通常是冰系魔法中的高段法術，使用魔法造出的低溫寒氣在敵人身旁造出一道冰罩，將敵人困在裡面，使其無法行動。理論上冰封術應該也能對敵人造成一些傷害，不過在 RPG 中多忽略不計。冰封術的成功率頗高，不過他對大型怪物的效力很弱。

④風牆術（Wind Wall）一影響敵人周圍的空氣，使其變得像石頭一般堅硬而將之困在其中，卻又不影響我方的攻擊。風牆術的成功與否全視敵人的反應力是否高到能躲開法術的作用，否則一旦「中標」，也是非解咒術無法脫身的。

⑤大地之絆(Band of Earth)一操縱敵人腳下的大地，使泥土或岩石活性化，絆住敵人的雙腿使其無法移動，甚至將之全身纏起，使它完全無法動彈。此類法術對會飛的敵人無效，而在地面行動的敵人只要中些法術，也永難脫身。

⑥催眠術（Sleep）一催眠術可能是所有束縛性法術中唯一能一次同時對多名敵人產生作用的，但是它的效力也是所有束縛性法術中最弱的，智慧稍高或是意志力稍強的對手可能



就會抗拒催眠術的作用，而中術沉睡的怪物也可能會隨時醒來，但是如果能善加運用，催眠術會是剛出道隊伍的保命良方。

在使用催眠術時，會往施術者指定的方向或區域噴出強烈的麻醉性氣體，使置身其中的敵人昏倒而沉睡，完全不能行動或做出攻擊、防禦等動作，在甦醒之前只能任人宰割。智慧越低和體型越小的生物越易受到催眠術的作用，而大部分 RPG 中的催眠術也都有時效上的限制。

⑦麻痺術（Paralyze）一這種某些生物經常做出的攻擊也可以藉著魔法的作用來達成。麻痺術的作用方式有兩大類：藉由觸模來造成中術者神經上的障礙而無法動彈（近程），或是將一團毒氣（毒針）吹至指定的地點使吸入的敵人麻痺。但是，不管藉由那種方式，麻痺術的效果都是，全身麻軟，癱在地上，無法行動或做出任何動作，但是意識清醒。

麻痺術的成功與否和中術的生物體質及種類有絕大的關係，但是運氣也佔了些許成份。麻痺術大多只能對付一名敵人，但是當你遇見一個無法直接消滅的強敵時，建議你不妨試試它。

三、加強隊員各項能力的法術

所謂「敵消我長」，光是一味降低敵人的能力並不能保證絕對的勝利，相對的，自然也有加強我方隊員能力的法術。這些法術大多難度不高，效果也並不一定令人滿意，但在確有必要時（如敵人行動速度是隊伍的兩倍以上），你會需要借助它們度過難關的。此類法術歸屬亦難，但一個熟練的法師可以毫無困難的加以分類。

①強力術（Strength）一加強受術隊員的力量，使他能在一擊之中造成更大的傷害，或持取更重型的裝備，不過大多以前者為主。受術者使用越重型的近戰武器（如二手重劍 Two-hand Sword），強力術的效果就越顯著，但是強力術也可能會影響到該隊員在揮動武器時的命中準度（由於一時不太適應的緣故，可能會較不易擊中）。

強力術在作用對象上沒有什麼限制，不過受術者原先的力量超強，在受術後提昇的力量值就越少，以此類推。

②迅捷術（Quickness）一加快一名隊員的行動速度，使他在移動、出手攻擊次數及閃避能力上均有增長。迅捷術的作用方式共有兩種：一是影響受術者的反應神經，使他的神經傳導加速，動作自然也就變快；二是催動風來推動受術者（如冬之魔中的風行術 Wind Walk）使其行動速度加快，迅捷術在戰士們擁有強力武器時最有用，在逃離戰場時也頗為管用，限制和強力術大致相同。

③魔刃術（Enhance Blade）一普通的武器威力總是有限的，當你面對一些凡鐵不能傷其分毫的強力怪物，或是和一大群身體強壯的敵人混戰時，你一定會希望你的武器能夠有「神奇的力量」，此時魔刃術正是你所亟需的強援。

所謂魔刃術，就是以各種傷害性的力量，如火陷、凍氣、雷電等力場附在刀刃上，當刀刃砍在敵人身上時便造成額外的傷害力；或是純粹增加刀刃的鋒利度。不同的魔刃術各有其獨特威力，在對付像龍之類不畏尋常刀劍的怪物時，便可以發揮它的功用。

使用魔刃術時唯一必須注意的就是對象，這和前面提過的攻擊魔法作用法則相同，所以不再贅述。此外，已附上魔刃的武器可能會不能再上其他種類的力場，視該 RPG 本身的法術設定而定，而使用時效有時也不可忽視。

④勇氣術（Courage）一增加受術者的勇氣，其效用可能為：增加受術者的某幾項能力，增加戰士們做出致命的一擊（Critical Hit）的機率，增加閃躲能力等，大多是由亂數來決定的。這項法術的功效並不很確定，如果要長期抗戰的話，倒是可以一試。

四、特殊的輔助攻擊魔法

這裡有數項無從歸類的輔助攻擊魔法，一併在此為各位介紹。這幾項魔法都是難度與耗力極高的高段魔法，而它們的功效也都是深受肯定的。

①瘋狂術（Wild）一破壞敵人的理智與判斷力，使他們忘記彼此的關係與立場，視隊友為敵手而自相殘殺，完全忽視了真正敵人的存在。這項法術多屬幻術（Sorcery）和巫術（Wizardry），其作用是神經和心理上的影響，對於智慧越低的怪物越有效，不過在某些 RPG 中有時效的限制。瘋狂術通常是集體性的大範圍魔法。

②停時術（Time Stop）一運用複雜的魔法作用去干涉時間的運行法則，進而短暫地停止時間流逝，可想而知的停時術是極端困難的高級魔法，只有巫師（Wizard）才能使用這種法術，而且停時術的時效也頗為有限。

當停時術開始作用時，所有的敵手都會立刻停止活動，但隊員們則完全不受影響，仍能行動、施法及攻擊。停時術對於巨龍、惡魔之類的致命性敵人而言，大概是最保險的應戰法了，不過在時效上要特別注意，以免功虧一簣。

③召喚術（Summon）一召出並控制超自然生物的召喚術是只有巫師才能使用的高級魔法，在使用上，召喚術是極具危險性的，因為在召喚過程中只要出了一點差錯，以致於無法控制所召出的生物，那後果就不堪設想了。

召喚術的作用是極為複雜的，在此先不談它的作用法則，談談它的用

處吧！通常特定的召喚術可以召出同一系的生物（如龍族、惡魔族等），但是其種類和威力可能不盡相同，靠施術者的段數和運氣來決定。被召喚的生物會立刻出現並加入施術者的陣營為隊伍而戰，但是其行動不受施術者的指揮。



被召喚出的生物通常能力會比原來時要差，不過當你急需「左右護法」時，可別忘了這個法術，「以其人之道還治其人之身」是個聰明的戰術，當你看得高興時，千萬別忘了拍手啊！

④幻像術（Illusion）一這個法術和召喚術的功用有點類似，不同的是法術所造出的是虛幻的幻像。這是幻法師（Sorcerer）專擅的魔法，各種幻像術可造出不同的幻像。

智慧越低的敵人越容易被幻像術所矇騙。幻像術有兩種目的：消極的目的是讓敵人集中火力去對付幻像而忘了隊員們，減少隊員們受傷的機率；積極的目的則是使敵人在心理上受到幻像的傷害而威力大減甚至昏厥而失去戰鬥力。如果一名敵人相信他剛才吃了一刀，那麼即使這是虛幻的一刀，他也會自以為受了重傷而失去戰鬥的意志，以致各項能力大減。

幻像術對於半獸人之類的愚笨怪物最為有效，碰到巫師或龍時就多半「沒法度」了，因為他們通常能輕易的看穿幻像。此外，幻像術的時限也得注意，以免不小心「穿梆」了。

⑤複製術（Clone）一使用高級的幻法作用將受術的隊員加以複製，等於是多了一名相同的隊員來加入戰局。這是個很艱難的法術，但是在你的隊員擁有足夠能力時，你會發現這個法術比召喚術更可靠，「到底是自己人」嘛！

被複製出來的隊員擁有和原體完全相同的能力，而且能完全接受你的指揮，不過原體或複體任何一方受傷，另一方也會跟著受一樣的傷。此外，複製體通常只能出現到戰鬥結束，不能像被召出的生物般留在隊伍之中成為特別隊員。

⑥搜敵術（Reveal Enemy）一有些對手擅於隱藏自己或運用隱形的法術，伺機偷襲接近的敵人，冒險隊伍多對此類敵人深感頭大。如果你發現有敵人接近卻找不到半個敵手，不妨試試這個法術。

當搜敵術施展時，所有隊員的警覺性會大幅提昇並擁有夜視能力，法術本身亦會消除戰場上所有隱形術的作用，使得隊員們能輕易找出敵人所在並消滅之。

搜敵術大多有使用時限，所以你得趁著隊員們的眼睛還很亮時趕快收拾那些見不得人的傢伙，否則只好再施一次法了。

⑦戰場傳送術（Battle Field Transfer）一當敵方法師正在拼命往你身上扔火球，你的手中只有近身搏鬥武器，而你偏偏又離對方一大段距離時，你一定會希望能馬上「飛」到敵人的身邊，然後狠狠的給他一刀，看他還能不能再施出法來。此時，這種傳送法術的微縮版戰場傳送術絕對可以滿足你的需要。



戰場傳送術 可以瞬間將施法者傳送到他所指定的地點去，由於此術施展迅速，傳送的過程又是那麼的短，所以行動速度快的施法者大多還有足夠的餘裕進行一次攻擊。本法術在你面對一些只畏刀劍攻擊的施法者型怪物時最有效，不過只能施在施法者自己身上是這項法術唯一的缺點。

⑧法力移轉術（Power Transfer）一當你面對法師之類的敵人時，是否曾經想要把對方的法力「偷」過來用呢？的確，如果能將敵方的法力移到己方法師身上，不但可以「免費」施展一些很耗法力的大型法術，相對的還可以減少敵方法師施展強力法術的機會，怎麼會不好？ 法力移轉術也就應此而生了。

法力移轉術 大概是所有法術中唯一不耗任何法力的了。施法者只需指定目標（當然是要有法力的敵人，你不可能從半獸人身上榨出半點法力的），成功與否，得看施法者的段數和敵人的程度而定了，至於一些不需施法就能造出法術效果的敵人，你也別指望能從他們身上榨出多少法力。

呼！好長的一門課啊！你看我「虎力士」都喝掉了好幾瓶。希望大家都能從這次的課程中吸收到需要的知識，那我學費也收得安心。下次我們談談輔助攻擊法術的運用，大家還得準時就位啊！我去……

天啊！這裡是四樓……＃@？！＊☆……



/Lord Jean

法師可召喚其他空間的生物加入隊伍 而元素生物就是最常被召喚的好對象

在角色扮演遊戲中，法師往往可以施法召喚其他空間的生物加入隊伍幫忙戰鬥，而元素生物就是最常被召喚的對象。本期**怪物寶典**將說明元素生物的一切，包括召喚、遣回、控制與對付方法。

首先說明什麽是元素生物（Elemental），它們是居住在和現實世界完全不同次元的元素平面，只有強烈的魔法才能使它們來到現實世界裡。元素生物共分成四族：地、水、風、火。當它們來到現實世界，身體會被元素物質所組成的殼所包圍，當這個外殼被摧毀時，元素生物就會解脫束縛，回到它所居住的元素平面。因為它們不屬於這個世界，任何現實世界的物質都無法傷害它們，除非是魔法武器。因為元素生物都是靠魔法力量召喚而來的，也只有魔法才能抵消控制元素生物的能量，使它們回到原來的元素平面。

四種不同的元素都有各自不同的力量與弱點，就連攻擊模式，行動方法也不盡相同，在後面會詳細敍述。

有二種基本方法可以召喚元素生物。第一種是法術，召喚者使用自己的法力，強制將元素平面的生物「抓」來現實世界。因此，施法者本身的等級會影響召喚來的元素生物能力。第二種是魔法物品，如魔杖、魔戒之類。這類品並不會消耗使用者的能量，因為在製造之時，能量巳經灌注在內了。但使用有次數限制，當能量耗乾之後，這些魔法物品就和一般物品無異了。

因為元素生物被召喚（事實上是捕捉）到現實世界時，會非常不爽，若不集中意志力去控制它，被召喚而來的元素生物會殺死召喚者與附近的任何生物，再回到原來的元素平面。任何精神或肉體上的干擾都會使施法者失去對元素生物的控制。失去控制的元素會依它本身的意志行動，假如隊伍運氣夠好，它會直接回到元素平面，但多半的元素生物會立刻開始攻擊召喚者。恢復意志的元素生物就無法再度控制了，召喚者只有兩條路，逃走或是以遣返術（Dismiss Spell）立刻將它送回原來平面。假如施法者等級不夠，召喚出來的元素生物可能會立刻恢復意志，開始攻擊。

總之，施法者若失神、受傷、昏迷不醒或死亡，召喚而來的元素生物會立即恢復本性，開始攻擊任何接近它的任何生物，再回到它原來的平面。元素生物若接受良好的控制，會乖乖的聽命行事，直到法術力量消失或是施法者認為它已完成任務而施遣返術將其送回原平面。

有時若等級夠高的話，還可以將別人召喚的元素生物的控制權搶過來，通常必須施解魔法（Dispel Magic）。但這也是相當危險的，如果法術失敗，元素生物會去控制，進而攻擊施解魔法的人（它會略過原先召喚它來的施法者，先攻擊想奪走控制權的人）。

接下來開始介紹每種元素生物的特性：

1.風元素（Air Elemental）


風元素

風元素可在任何可產生氣流的空間內召喚。一般風元素的外形像是沒有形狀，隨時在流動的雲氣。它們也會交談，但現實平面的人聽起來像是龍捲風尖嘯聲或是午夜風暴的低吟。風元素的攻擊方式是集中高壓氣流沖向目標，就好像隱形的巨拳一般，造成重擊傷害、因為風元素可以快速地在空氣中自由移動，在廣大戰場或是



空中非常有利，可以很快地攻擊遠處或是空中的敵人。

風元素還有另一種可怕的能力，它可以將本身變成頂端直徑約30步，底端直徑約10步的龍捲風，將暴風半徑內的任何生物殺死，但這要消耗不少能量，只能持續數回合。

2.地元素（Earth Elemental）



地元素

地元素可以在任何有土地或岩石的地點召喚。通常外形像是由岩石、灰沙、金屬或寶石所混合而成的巨大人形。有著冷酷、無表情的臉孔和像閃亮寶石一般的雙眼。地元素也能互相交談，聽起來像是地震時的地鳴，或是石頭磨擦的聲音。

地元素的移動非常緩慢，但它們可以穿過任何堅硬的地表或是石塊，也可以在地下行進。但地元素不能穿越水，因為那會使它們分解，它們通常會繞道或是從水下的地底鑽過去。

地元素通常只在地面上戰鬥，它使用石做的巨拳或是射出石塊攻擊敵人。此外，地元素對付以石塊做成的建築物特別有用，它們可以很快的粉碎石牆、石柱並吸收碎石，使自己的外殼更堅硬。地元素的怪力也是相當可怕，它們可以輕易舉起一棟小屋，或是隨手折斷大樹。

3.火元素（Fire Elemental）

火元素可以在任何有著火焰的場合召喚。為了要提供火元素足夠的能量，火場的直徑必須超過6呎，火焰高度至少要4呎，才能使火元素出現。



火元素

火元素的外觀就是一團高熱的火焰長出一對像是手臂的火柱，這些火柱可以縮回火焰本體，再由任一方向伸出來。惟一可以辦認它目前正面的特徵是一對呈藍色像是眼睛的火焰區。

火元素的攻擊方式就是伸出不時變動的火焰之臂燒灼敵人，或是吐出高熱火焰。但火元素也有弱點，它們非常怕水，因為火焰碰到水會產生蒸汽帶走熱量，所以遭受火元素攻擊的冒險者隊伍立即跳入附近的水中會倖免於難。

4.水元素（Water Elemental）



水元素

水元素可以在任何有大量水聚集的場合召喚，如海或湖等；此外，大酒桶或是深井也可以。水元素的外形像是高高捲起的巨浪，而兩道較小的浪由本體伸出來就像是手臂一樣，當本體移動時，水臂也會隨之伸長縮短。浪體正面的兩個深綠色就是它的眼睛。

戰鬥時，水元素是可怕的敵人。如果在水裡，水元素可以隱沒浪花之中，然後在敵人的背後湧出。水元素利用高壓的水柱來攻擊敵人，造成重擊傷害。

水元素對付水上的船隻更是得心應手，它們可以隨意的弄沉小船，使大船行進速度變慢或是停止。水元素也可以命令它走到陸地上來，但它在陸地上的行動會受到限制，水元素不能離開水源太遠，而且會因蒸發而逐漸損失能量，使得攻擊力大減。

*　*　*

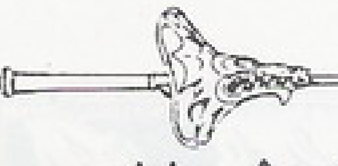
召喚來元素生物會使隊伍的實力大增，如果能因應目前狀況，可造成很好的效果。例如在海上航行時，可召喚水元素助陣；若敵人來自空中，可叫風元素去解決。但若使用不當，使元素生物失去控制的話，不但施法者本身，整個隊伍都會遭殃。

如果對手是元素生物的話，只有魔法武器可以傷得了它，尋常武器可就沒用了。法師可以施遣散術（Dismiss）立即送它回原來平面，高段一點的可以反過來控制它。此外，利用地形地物也是很好的方法。總之，若擅於使用元素生物，會是很好的幫手；反之，若失去控制，那就是可怕的敵手！ φ



冒險補習班





藉克萊恩英豪跨進角色扮演遊戲的殿堂

/Trillion

很少人不喜歡看小說，但是有著小說般劇情的角色扮演遊戲（RPG，Role-Playing Game）卻得不到大多數台灣玩家的青睞。

推究其中原因並非玩家沒有眼光，而是 RPG 是一種很特別、與衆不同的遊戲，就算你英文程度再好，甚至手册倒背如流，如果沒有高人指點，又不願效法愛迪生研究戰鬥致勝之道，空有完全攻略在手，你那兒也去不了。

本篇不空談理論，特以克萊恩英豪（Champions of Krynn）這個遊戲為教材，助生手們一臂之力，從此不再徘徊於 RPG 殿堂之外。但正因為是寫給生手們看的，所以有些地方只說怎麼做而不提原因，以免消化不良。

假設你能靠查字典（或問人）大致看懂螢幕上的英文訊息，也能照著操作手册（彩色封皮那本）從第一頁操作到第六頁。

一、創造人物

參照冒險者手册（黑白封皮那本）第11頁「建立一支成功的隊伍」來創造隊員。

第一組的白魔法師可設定為女性，其餘則設定成男性。性別只影響力量（STR）的最大值，而專職魔法師一來只能穿布衣（clothes），二來不能拿刀執盾，所以力量低點無妨。沒有人規定非要有女性隊員不可，但萬一遇到男賓止步的場所就……。

如何創造出白魔法師？冒險者手册第16頁下談到魔法師的陣營，而人物的陣營則在第10頁……你該會選了吧？誒，玩 RPG，腦筋要放靈活點！

其他職業要選那個陣營（alignment）呢？隨便啦！

雖然屬性設定後可以再調整（見操作手册第10頁「人物管理選單」），但原始值太低就沒辦法調到最大值（18），所以此處要一再教電腦重新設定，直到每一項都不小於15（但是丘陵矮人的 CHA 固定為12）。

建議生手以職業為隊員命名，尤其是兼職隊員。例如身兼牧師和賊兩種職業，就叫作 C／T（C 表 Cleric，T 表 Thief）。如此一來，戰鬥時一看名字就能立刻決定用劍砍還是施術，衝鋒陷陣還是尋求掩護。

二、組成冒險隊

你可以創造一大堆人物，卻只能用 add character to party（見操作手册第 9 項）這選項挑選 6 個隊員。

三、調整人物屬性

用 [↑] [↓] 選擇要調高的屬性或 HP，按 [A] 直到數值不再增加。（參見操作手册第10頁）

四、儲存遊戲進度

雖然遊戲提供 A～J 10個儲存代號（見操作手册第11頁），但未必夠用。建議你用 DOS 的 copy 指令複製成別的名稱（如5.DAT），並在筆記本上註明，要重新走時再 copy 到遊戲承認的儲存檔名 SAVGAM？.DAT（問號處是你所指定的代號，儲存路徑見操作手册第 3 頁）上。

五、購買武器裝備

開始冒險旅程並聽完卡爾爵士的一番話後，就該前往裝備店（參見操作手册第21頁）。

先用 [↑] [↓] 選一名隊員，再選 [B]UY。該買什麼呢？請看冒險者手册第12頁。

看了操作手册第51頁的武器表，想必你會有這樣的疑問：雙手重劍（two-handed sword）的殺傷力比長劍（long sword）大，為什麼不買？

要知道：即使等級再高、武器殺傷力再大，也不見得每砍必中；此外，身上的護甲再厚也比不過盾的保護力（只要它不被砍破的話），因為一旦被砍到身上，沒有外傷也有內傷。而雙手重劍要兩手拿，使用長劍則有另一隻手可以拿盾牌，所以雙手重劍不要買。

看完操作手册第45頁的護甲表，你一定很想替每一位兼職戰士買一套鐽甲（plate mail）。無奈此處是窮鄉僻壤，鎖子甲（ring mail）已是最好的了，只好將就一下，也許別處有更好的貨，甚至路上可以撿到也說



不定。

※如果你對鎖子甲還是沒有概念，請翻開軟體世界雜誌第十四期第10頁，那位戰士身上穿的便是。

你或許也要問：六個隊員至少有三個可使劍，三個能施法，幹麼還買弓箭、投石器這些殺傷力較弱的武器？當施法者可用法術用盡或不想耗用法術時，這些遠程武器就派得上用場。

別以為用 VIEW 功能看到人物身上帶有那些武器裝備（選 VIEW，再選 ITEM。見操作手册第13、15頁），就表示已穿在身、拿在手，那還得在該項物品之前出現「YES」才成！「NO」乃表示放在行囊裡、掛在腰上等等也。

快快用 [↑] [↓] 移動游標到要選的物品上，按 [ENTER] 可切換「YES」、「NO」兩種狀態。不過也有辦不到的時候。例如已經一手持盾，還要使用短弓（需要兩手，見操作手册武器表）。假如行得通，真教人納悶那來的第三隻手。在這種情形下，必須先放下盾，再拿起短弓。

六、記法術

法術必須在旅店（inn）投宿或紮營（encamp）時記憶之（見操作手册第13、17頁）。

以隊員目前的等級，可記憶的法術中，最好用的是魔法彈（magic missile)、催眠術（sleep）、束縛敵人（hold person）和沈靜術（silence 15′ radius），其次是祝福術（bless）、治療輕傷（cure light wounds）和免於受邪害（protection from evil）。

七、練功

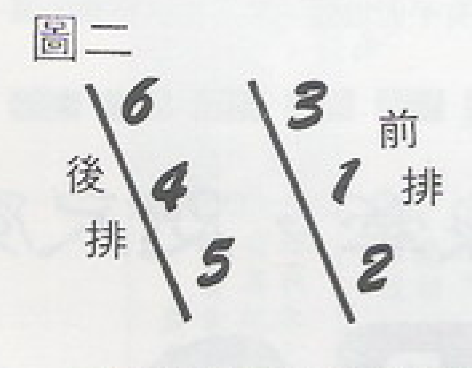
剛創造出的隊員通常等級都很低，等級低的缺點是 HP 值低（挨不了幾刀）、法師沒有更具威力的法術可施（參見操作手册第49頁），也就打不倒強敵。

升級的條件是要有足夠的經驗點數（EXP 值），而只要打贏一場仗，每個隊員就能增加若干經驗值，因此，為了快點升到較高等級，只好暫時把任務、發掘劇情擱一邊，一味在野外等處亂逛，專宰隨機出現的敵人以賺取經驗值。這種做法便稱之為「練功」。

八、調整戰鬥隊伍

現在要出屯墾區了，不過在此之前，請先檢查一下人物欄（圖見操作手册第24頁）中隊員的排列次序，看看是不是騎士、流浪漢如戰士排前三名，魔法師、牧師和賊排後三名（參見操作手册第19頁、冒險者手册第15頁）。

一定有人會說早知道了，但是可曾注意到排行和戰鬥隊形尚有這樣的關係？（見圖一、圖二，六名隊員時）



在狹窄的巷道中作戰自然無需考慮隊員在排中的位置，因為敵人無法繞道攻擊，可是到了野外這種空曠的地方就不同了，所以奉勸各位把防護力最差（即 AC 值最大）的隊員擺在第四位吧。

九、打第一仗，建第一功

一離開屯墾區，稍為等一下，就會碰上本遊戲的第一場戰鬥。

別急著用 [M]OVE 衝出去殺敵人，不論是由那個隊員先出手，先用 [A]IM 找找敵人在那裡，看看人馬有多少，HP、AC 各幾何（見操作手册第26頁）。

一查的結果，只有四個貝茲龍人。由於兩軍相距尚遠，不如嚴陣以待，騎士、流浪漢和戰士選 [G]UARD，牧師則施出祝福術。

敵人很快就衝上來。捉對兒廝殺？不好，敵人只要能動，縱使生命點數只剩下一點，還是能砍你一刀，所以要採取「儘量先聯手攻擊一名敵人，殺了他，再聯手攻擊下一個了」。

使用 [M]OVE 攻擊之前，記得看看手中有沒有拿武器（圖見操作手册第27頁）。空手是傷不了對方半根汗毛的。

不要捨不得用法術，施法一旦成功，效果往往勝過用刀劍砍。例如束縛術至多可使三名敵人陷入 helpless 狀態，再經輕輕一擊立刻就死！絕不會有連砍好幾次，卻一次也沒砍中（參見冒險者手册第14頁）的氣憤。

使用法術一定要注意該項法術的 area 值（見操作手册第43頁）。例如：打算施以催眠術的敵人，身旁不宜有我方隊員，否則可能連帶把他催眠（變成 helpess 狀態），害他被敵人砍成 dying 狀態。





野外的敵人只有卡帕龍人、貝茲龍人、山丘巨人和惡鬼四種，都不懂法術，賺得的經驗值又多（有時可達一千多點），勸你在此好好練功。

Alt - A 和 Alt - M 還不到用的時候，因為隊員等級太低，加上電腦智慧不夠，明明只會受點小傷，卻可能落到傷重不治的下場！

將來碰到會法術的敵人（參見表一）怎麼辦？先下手為強：儘快施展催眠術、束縛術和沈靜術等制住他們。能施展冰雪風暴（ice storm）之類高殺傷力法術更好。



由於法術通常具有時效性（參見操作手册第43頁），也可以用「解除法術」（dispel magic）解除，所以要趁早殺掉中了法術的敵人，以免夜長夢多。

表一、一些懂得法術的敵人

名　稱	HP	AC
Cleric	12	3
Black robe mage	9	10
Evil curate	20	3
Elvish curate	20	4
Thaumaturgist	13	10
Elvish rogue	22	4

十、遊走 3-D 迷宮

雖然本遊戲大多數地方都提供平面地圖模式嘉惠空間觀念不好的玩家，可是到了像斯拉托墓穴這種地方，既沒有平面地圖，又不提供座標，當然困住不少英雄好漢。

惟一的解決方法就是練習以 3-D 前視圖走迷宮：

⑴拿出城鎮的平面地圖（自然是別人畫的），東方在右，西方在左地擺好，不管將來隊伍朝向那個方位，都不要旋轉它。

⑵練習原地向左、向右及向後轉，了解 3-D 前視圖的變換情形。（操作手册第24頁附圖中有這樣一排字：「4，6 S 18：12 SEARCH」，其中 4 是橫座標，6 是縱座標，S 表面向南方，就靠這裡的字母來判定是否轉對了方位。）

⑶選一條南北向或東西向的巷道來回走，注意座標的變化，比較 2-D 地圖和 3-D 前視圖所見的差異。

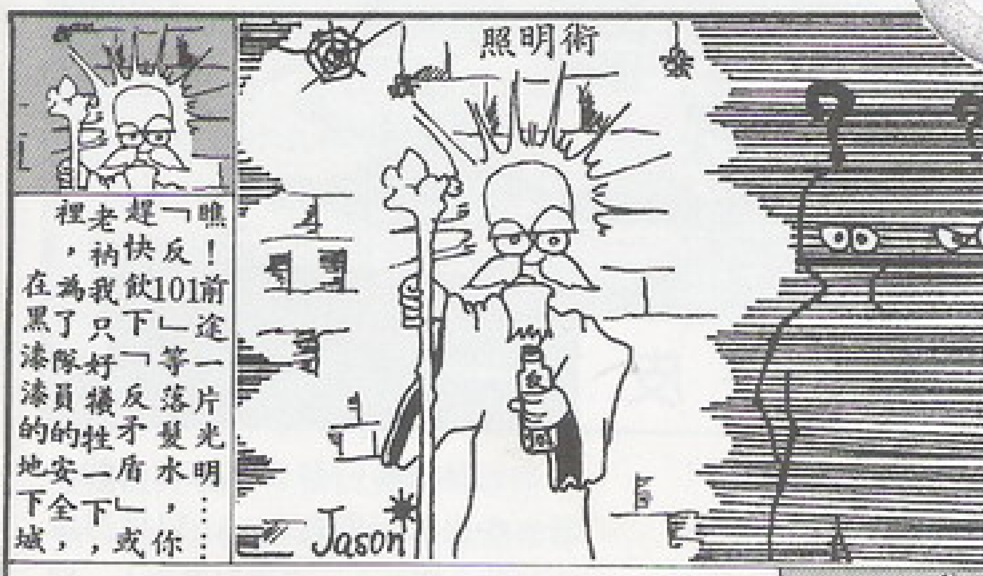
⑷找一段 L 型的巷道來回走，熟悉轉彎時前視圖的變化。

假以時日你就能在地下迷宮來去自如。

＊　＊　＊

以上所言如果有疏漏誤謬之處，還望四方高手提筆指正，解救諸多阻於 RPG 門外的玩家。 φ

華山論GAME

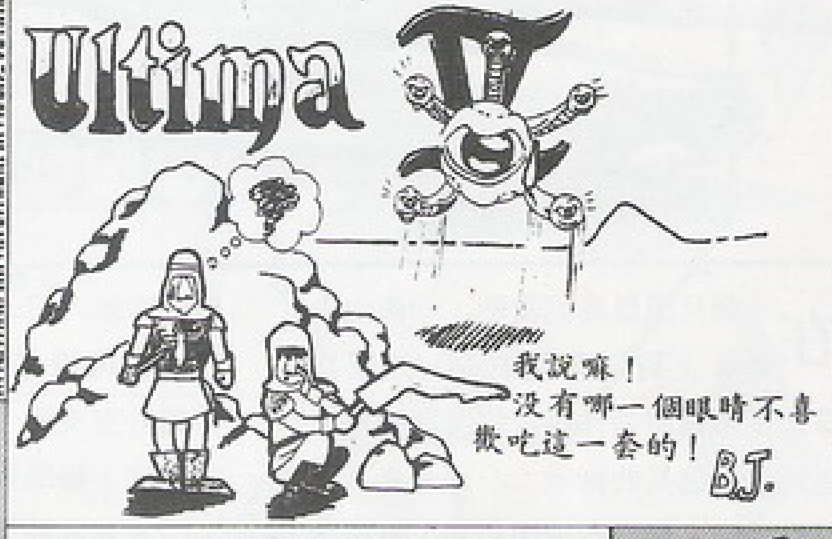


「瞧！前途一片光明⋯⋯「反101」等落髮水，你趕快飲下「反矛盾」或老衲我只好犧牲一下，裡，為了隊員的安全，在黑漆漆的地下城

臭雲術



跟我來⋯⋯有其他的方法，想要知道嗎？習臭雲術除了練功升級外，還臭雲術妙用無窮，但是學



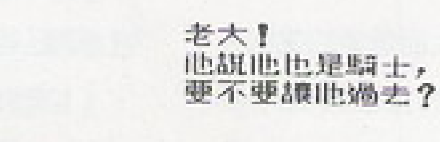
ULTIMA中有一種怪物，名為眼魔（Gazer），非常難纏，為了對付眼魔，冒險者苦思良策，終於想出了這招“美腿計”。

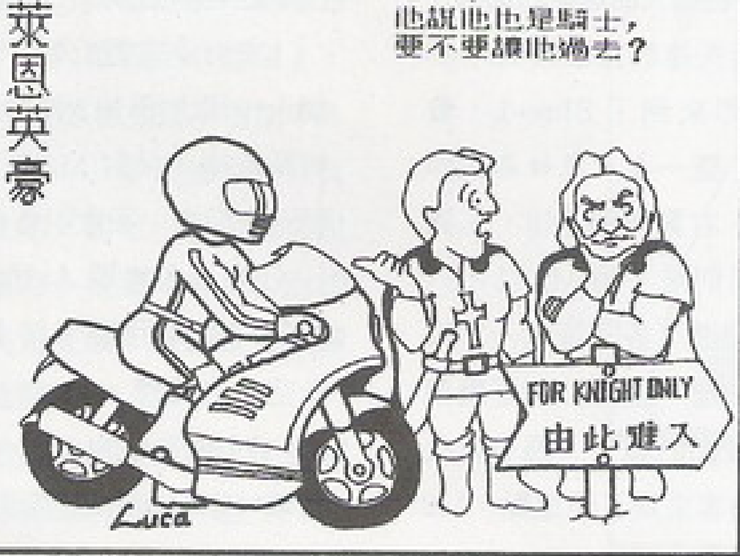




裝扮未免也太現代了吧！）才能進去，不過這位仁兄的的關卡，只限騎士（Knight在克萊恩英豪中，某些特定

克萊恩英豪



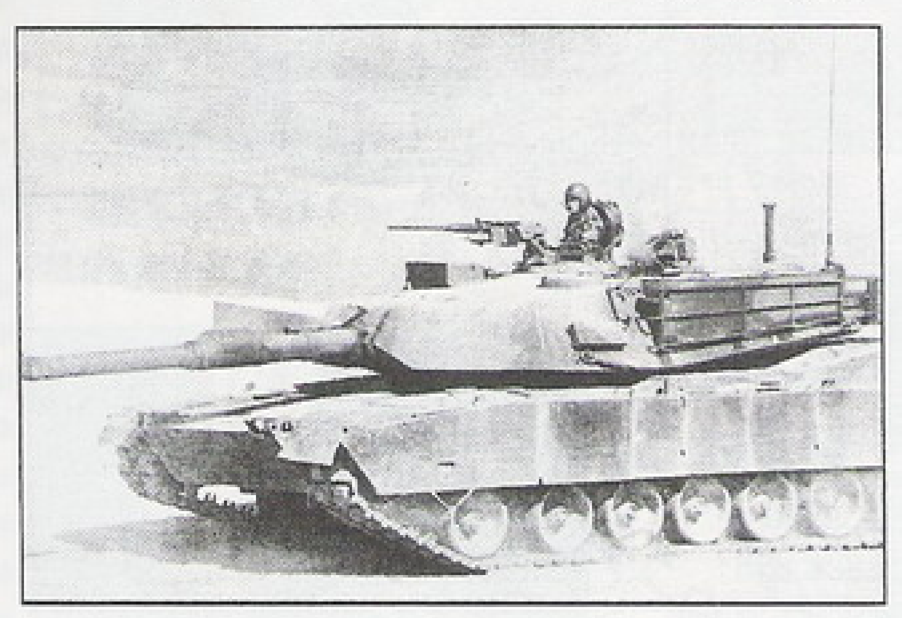




.毛筆.

裝甲雄獅戰記

RED-2 攻防戰





橘子皮

在一個月黑風高的夜晚，一個由詹姆森上尉所率領的M1A1坦克排，正準備出去作例行的巡邏任務，忽然接獲連長的指示：「詹姆森，任務取消了！快到戰情中心去，有任務提示，準備出另一個任務！重複，巡邏任務取消，交由別單位執行！」詹姆森莫名其妙地爬下戰車，信步往戰情中心走去。

一拉開門，看見營長也在裡面，表情嚴肅的望著自己，詹姆森已猜到這回的任務一定不輕鬆，果然不錯，營長開門見山的說：「上尉，這是個非常重要的任務，由於自你上任以來，表現傑出，歷經大小戰役十餘場，每戰皆捷，且未曾折損任何一輛坦克，所以旅部特別揀選了你，成為今夜的主角！」

營長頓了一下，續道：「根據旅部傳來的情報，敵軍最近有向 Red-2 集結之勢，一旦集結完成，必將對我軍往後十分不利，因此你今夜的任務即是趁夜色的掩護，不計任何代價攻下Red-2！現在立刻起程前往 Blue-1，有兩輛 M2 步兵戰鬥車與兩輛 M3 騎兵戰鬥車在那兒與你會合，供你指揮。不過情報顯示，Red-2是由龐大的敵人 Guards 駐守，需小心！而咱們跑道上將有一架 A-10A 隨時準備升空支援！」營長再補充一句：「記住！旅部對你期望很高！」

詹姆森聽了這一連串的話，還有點糊塗，但耳邊又響起了營長的話：「好了！爭取時間，快去吧！」詹姆森只得無意識的向營長敬個禮，推開門出去了，而眼前浮現的，還是營長寄以厚望的眼神。

回到坦克前，向同袍們道：「弟兄們！今夜可熱鬧了，咱們要跟敵人火拚去了！」而士兵們似乎還聽不懂似的，竟歡呼起來！還一面興高采烈的「暖車」，一面高唱臺灣張×生的「充滿自信，發動引擎，向夢想直線前進……」。

暗夜裡，四個龐大而低矮的傢伙——M1A1 安靜而疾速的直駛過去，不一會兒功夫，即來到了 Blue-1，會合了其他車輛（圖一），詹姆森立即下令部隊前進，右翼兩輛 M2，左邊兩輛 M3，中間則是 4 輛 M1A1，八輛坦克分三路前進，各路皆以一字縱隊排開，緩緩前進，並都打開了廢氣開關，以掩護後面的車子。幾分鐘後，八輛深夜的訪客來到了預定點，M2開上右方山頭，M3 亦進駐左邊的山丘，中央山谷則有 M1A1 以梯形隊形排開（圖二）。各車引擎熄火，關閉廢氣開關，以免驚動了敵人。

夜色中，四周一片死寂——靜得有點可怕！此時，士兵們已無心再笑鬧了，各個表情凝重，直瞪著遠方看。

一輛 M1A1 的車長蓋打開了，2號車的車長魯拜探出了頭，拿起望遠鏡向遠處張望，看了一下地圖，對一下錶，嗯，時間、位置都正確無誤，Red-2 就在前方一點鐘方向。好了，準備好了，準備要大幹一場了！

忽然前十一點鐘方向冒出了五輛坦克，魯拜趕緊躲了進去，幾秒鐘後，二點鐘方向也出現了兩輛，看來，行蹤已經被發現了！

詹姆森當機立斷，決定來個先發制人，馬上要 M2 掉轉車頭去應付那兩輛敵車，又對 M3 下令：「去幹掉那五輛坦克！我會叫疣豬給你們支援！」（註：疣豬即 A-10A）言畢，立即又向基地回覆，請求 A-10A 立即升空為之掩護。

四輛受命的 M2、M3 分別發動引擎，向目標全速前進而去，至於四

輛 M1A1 則因擔心會有意外變化而按兵不動，但裝塡手已裝塡完畢，砲塔各自瞄準一個目標隨時預備支援。

這時，夜空的遠方傳來陣陣的隆隆聲，不用說，是雷霆二式 A-10A 攻擊機到達了（圖三）！只見它開足了馬力，向那五輛坦克衝去，先將機身一偏，躲開了一枚飛彈，然後駕駛員湯瑪斯慢慢把油門推到最大，引擎發出一聲怒吼、飛機開始俯衝，首當其衝的一輛 T-72 閃躲不及，被一枚 ROC 彈炸成一團廢鐵！湯瑪斯輕鬆地把機頭拉起，優雅的一個迴旋之後，另一枚 小牛飛彈 又咬住了一輛 T- 64B，霎時間被炸得支離破碎！

這時，M3 也不甘示弱，兩輛分別射出一枚拖式飛彈，數秒鐘後一輛 F-62M 被摧毀！而另一枚則搞定了一輛 T- 64B。剩下的一輛 T-55A 正在驚慌失 措，準備拔腿就跑之際，M1A1的 3 號車開火了！一枚穿甲彈在它身上開了個大洞！五輛坦克全部被毀！

湯瑪斯把機頭轉過來，準備給予 M2 支援，卻瞧見它們已把那兩輛 BMP-1 給幹掉了，現在正以凱旋歸來的姿態與其他車輛會合！

衆官兵皆高聲歡呼起來，只有詹姆森一人自言自語道：「奇怪！明明受了警告，說對方是 Guards，怎麼會那麼『遜』！三兩下就『清潔溜溜』！況且數量又少，又沒看見對方的王牌—T-80，搞不好這些傢伙是被派來充炮灰的，那才不好玩哩！……」

語未畢，一枚飛彈擦身而過，不禁被嚇出一身冷汗！仔細一看，乖乖！正前方十二點鐘方向綿延至一點鐘方向，又出現了一大批坦克（圖四），其中還有 T-80，且數量還在增加中！

詹姆森心想：「事到如今，只有八輛車硬挺上前，衝吧！反正營長說不計任何代價的！希望湯瑪斯少尉能給予最大的火力支援！」於是立刻揮軍向前，全速前進！

湯瑪斯把速度推到極限，又展開俯衝了！一陣機炮的掃射，毀了一輛 BTR-80，另附贈的一枚 MAV，解決了一輛 T-80，湯瑪斯又做了一次迴旋，準備下一波的攻擊，突然有個黑影從某輛坦克上激射而出，湯瑪斯似乎沒注意到，不過詹姆斯卻看得清清楚楚，不禁驚道：「糟糕！A-10A 完了！」話才剛說完，那個黑影已紮紮實實的「刺」進了疣豬！頓時爆炸起火，一頭栽了下去，化為一團烏有！

詹姆森心中暗暗叫苦：「唉，這下子，打起來就更棘手了。」而才剛僥倖跳傘逃出的湯少尉，也被敵軍之地面步兵單位的機槍打成了蜂窩！

不料那普耳與湯某是多年老友，

（圖一）

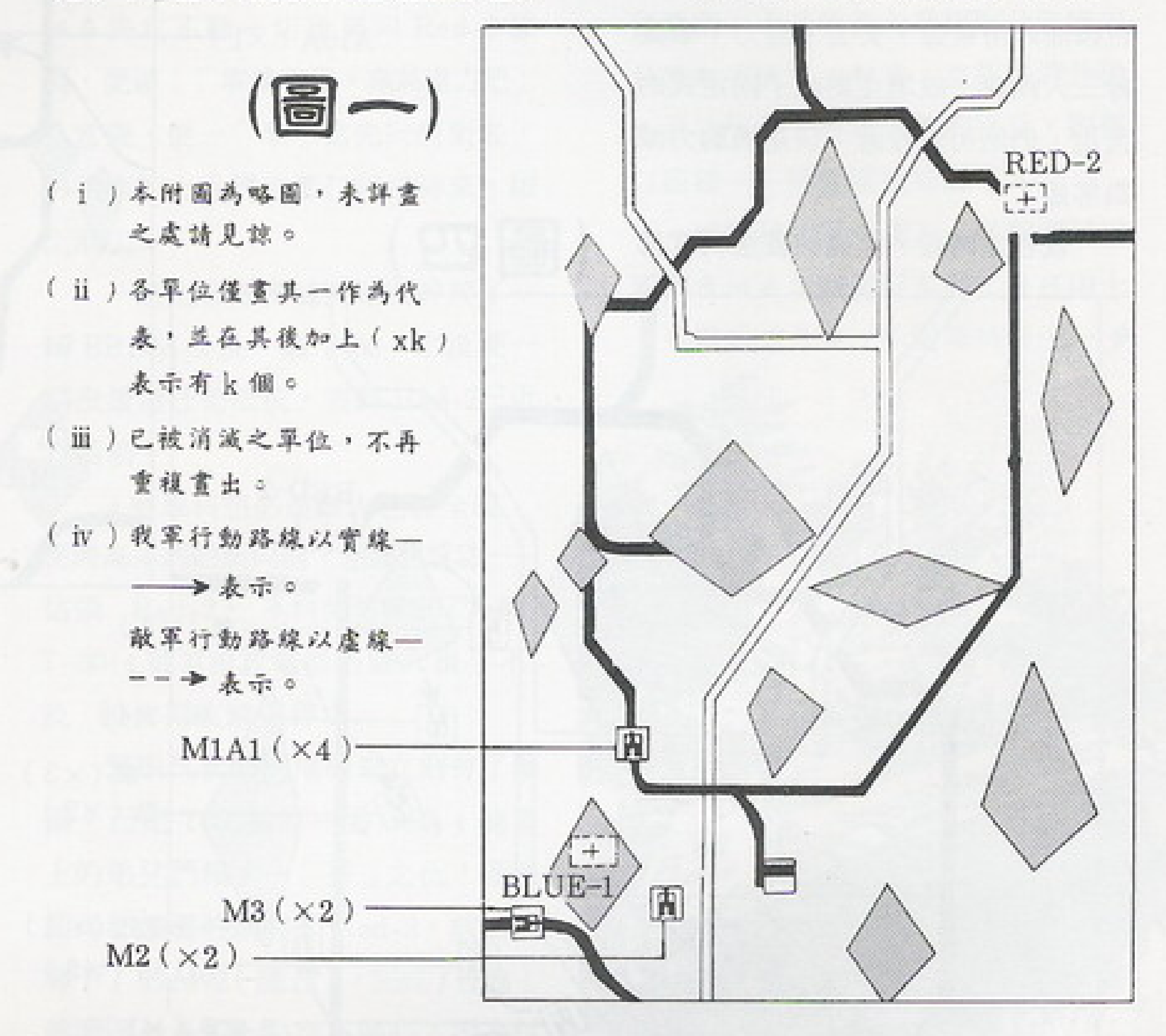
（ i ）本附圖為略圖，未詳盡之處請見諒。

（ ii ）各單位僅畫其一作為代表，並在其後加上（ xk ）表示有 k 個。

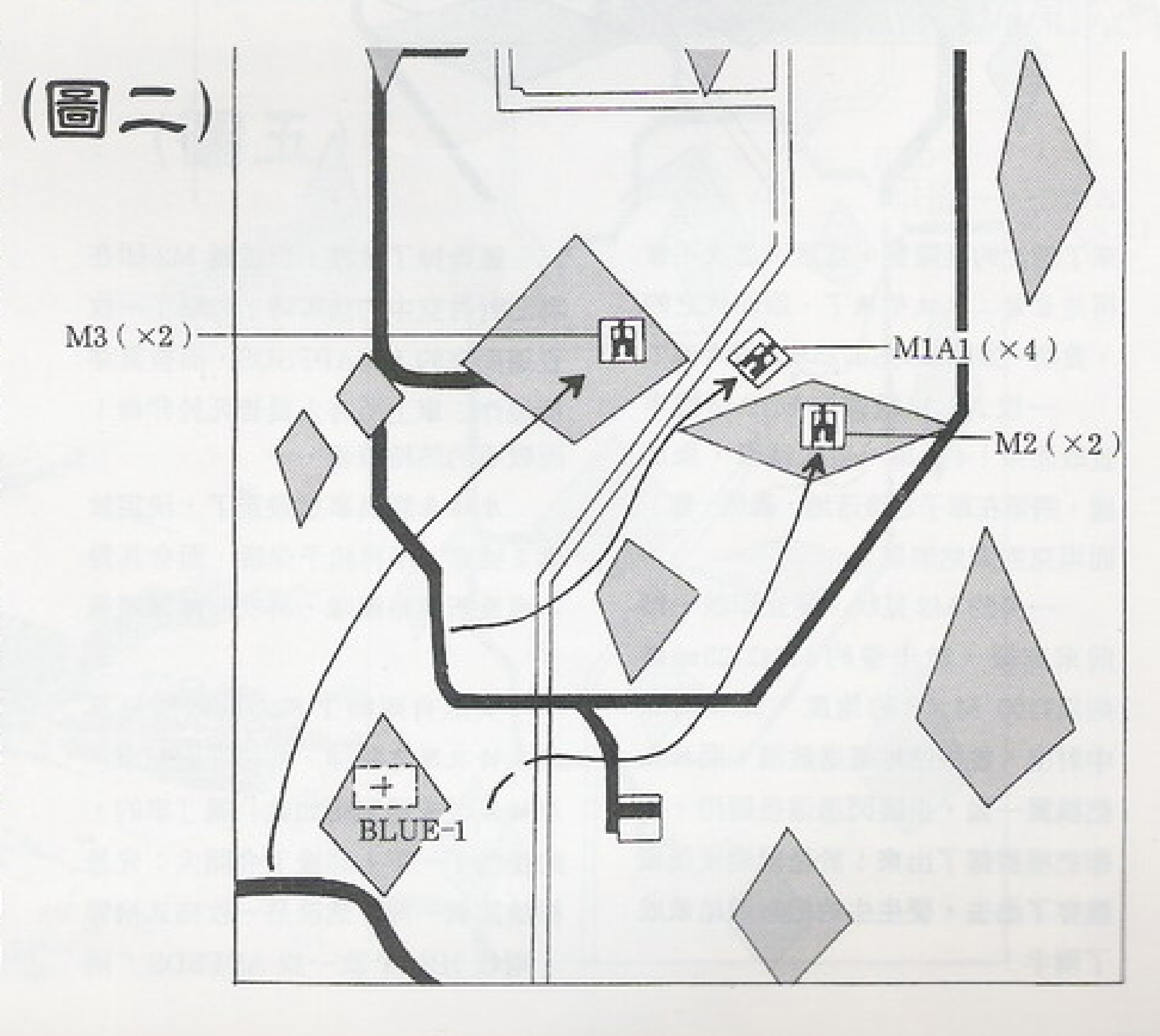
（ iii ）已被消滅之單位，不再重複畫出。

（ iv ）我軍行動路線以實線—⟶表示。

敵軍行動路線以虛線—－－➔表示。



（圖二）



見友人被殺，一時衝動，打開車長蓋，抱起機槍就猛掃射！也許是巧合吧？一個方從運兵車上下來的敵軍步兵單位，就這樣子糊里糊塗的被消滅了！

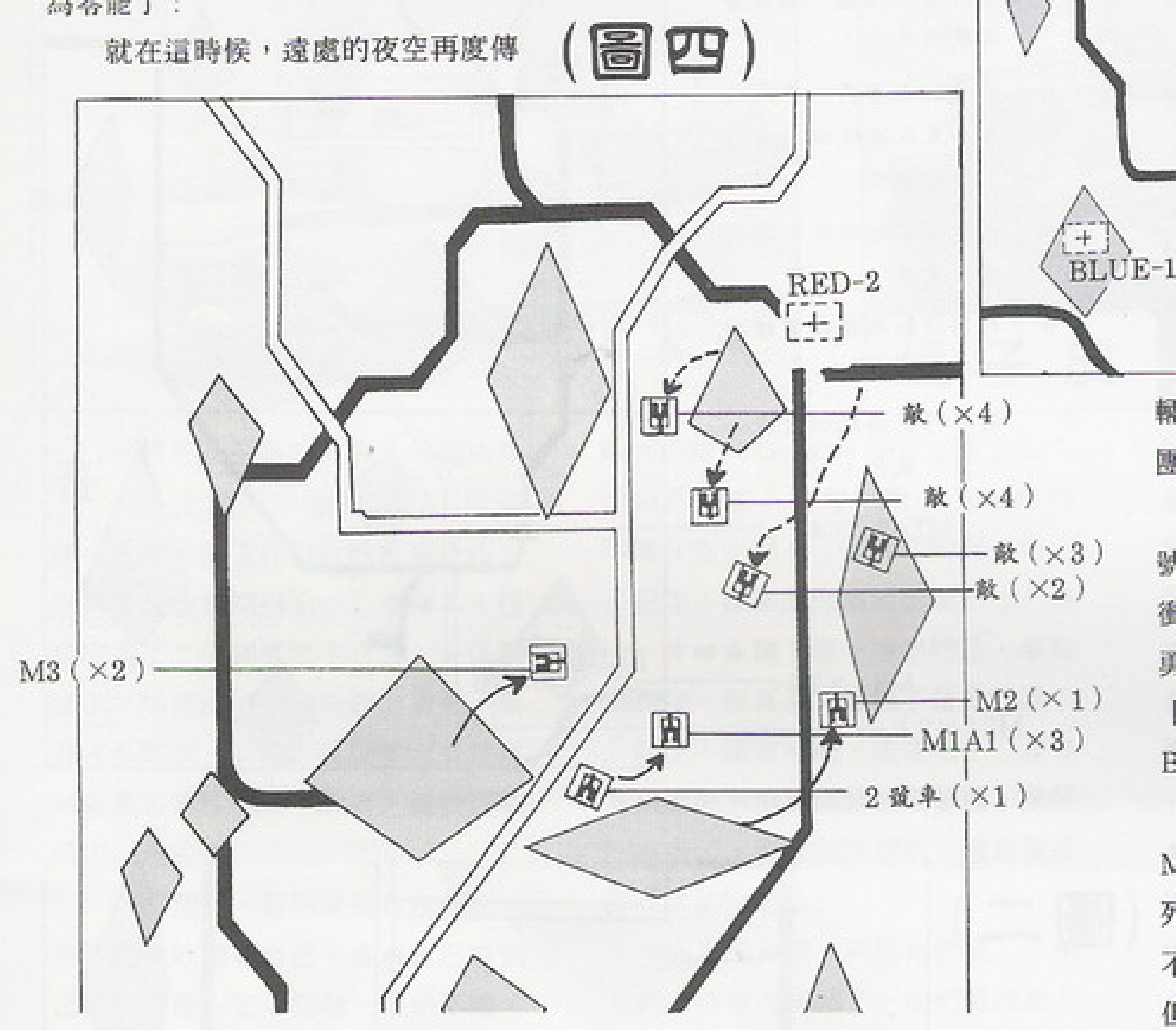
可惜好景不常，忽然一枚 HEAT 在車旁一公尺處爆炸，只聽到 希 瑪 慘叫一聲，跌落戰車而亡！而 2 號車也因而履帶被毀，失去了動力！幸其餘三人尚在，故坦克變成了固定式的大炮，仍然可以殺敵，只是機動力減為零罷了！

就在這時候，遠處的夜空再度傳

(圖三)

敵（×5）
A10A（×1）
RED-2
敵（×2）
M3（×2）
M1A1（×4）
M2（×2）
BLUE-1

(圖四)



來了低沈的隆隆聲，當然，這次不會再是雷霆二式攻擊機了，取而代之的，竟是一架敵軍的Su-25蛙足攻擊機！

一枚 AS-14飛彈向 M1A14號車直取而來！4 號車一個猛轉彎，急加速，飛彈在車子右後落地，轟然一響！而坦克則安然無恙！

一旁的 M2 見狀，便立即派一輛前來支援，數十發的 M242-25㎜鏈炮以1100 M／S 的速度，從發射口中射出，並快速地逼進敵機，而蛙足把機翼一偏，企圖閃過這些鏈炮，但卻把機腹露了出來！於是鏈炮便從機腹穿了進去，硬生生的把敵機給截成了兩半！

雖幹掉了敵機，但這輛 M2 卻在專心對付空中的訪客時，忽略了一枚直逼而來的 HVAPFSDS，而被貫穿而爆炸！車上所有人員皆死於非命！而戰事仍然持續著……

詹姆森認為事態嚴重了，決定放棄 2 號車，不再給予保護，而令其餘六車重新集結編隊，再次向敵陣邁進。

突然有兩輛 T-80A 欲效法日軍神風特攻隊之精神，高速迎面而來。詹姆森從未遇到過如此「飆」車的，先是愣了一下，然後下令開火：先是機槍掃射一陣，然後是一枚拖式飛彈，兩枚 HEAT 及一枚 APFSDS，兩輛 T-80A 當然受不了，當場成了兩團火球！

解決了這兩輛之後，詹姆森的 1 號車即加足馬力，身先士卒，向前直衝而去，而其他車輛見指揮官如此神勇，個個亦爭先恐後，奮勇向前，一陣激戰下來，又成功的摧毀了兩輛 BMP-2 及其上的步兵單位！

然而一枚穿甲彈刺透了其中一輛 M3 的正前方，首當其衝的駕駛當場死亡！幸而其拖式反坦克飛彈仍運作不息——瞬間又搗毀了一輛 T-72，但畢竟沒動力的傢伙最容易成為活靶，一枚 AT-8 反坦克飛彈結束了它的生命，使損失的車輛數目增為 2 輛了。但各坦克仍愈戰愈勇，轉眼之間又打掉了一輛 T-55A 及一個步兵單位。

突然詹姆森大喊：「各位注意，十點鐘方向有敵人步兵單位的 RPG-16，盡速脫離！ XO，快裝填一枚 HEAT，咱們來幹掉那堆步兵！」

各車輛受到警告，立即離開射程範圍，不久，1 號指揮車的裝填手喊道：「Up！」詹姆森馬上下令發射，咻——頓時毀了那步兵單位！

忽然間，一輛 T-80 冷不防地從右翼攻奔過來， 兩枚 AT-8 陸續從

T-80上射出，向著 M2 飛來，M2 上的步兵趕緊連滾帶爬的跳下車，先躲了起來，而 M2 也以一個急轉彎，閃過一枚，不過第二枚可就沒那麼幸運了：AT-8 筆直的從側面穿刺而入，當場爆炸！不一會兒功夫，步兵們也陣亡了。

那輛 T-80似乎尚不過癮，砲塔一轉，用 HVAPFSDS 毀了方才失去動力的 2 號車，不愧是蘇維埃社會主義共和國聯邦的 Guards 王牌！

不過這一來使得詹姆森慌了起來，趕緊把車頭轉過來，以 APFSDS 把那輛 T-80給宰了，但詹姆森「每次任務從未損失任何一輛 M1A1」的英名卻完了，這使得他生起氣來，「抓狂」似的一陣猛打、亂打、瞎打，一下子7.62公釐 Coax，一會兒又 HEAT、 M2 HB 重機槍，甚至連 AP FSDS 也漫天飛，把敵友雙方都看呆了眼！不過這陣「天女散花」也起了效用，共毀掉了一輛 BTR-80、一輛BMP-2、一輛 T-72及一輛 T-80！

濫射了好一陣子，詹姆森也打累了，但氣猶未消，便對唯一的一輛 M3 下令：「Bradley，立刻向左前方前進，未獲命令，不得後退或停下！4號，給它掩護！3號，隨我進攻！」

M3 獲得指示，馬上奮勇向前，侍其拖式飛彈，又擊毀一輛 T-72，然敵軍亦非省油的燈，兩輛 T-80合作宰掉了 M3。

詹姆森又是一陣痛惜，立刻還以顏色，三輛 M1A1 把那兩輛 T-80消滅之後，又打掉了一輛 T-72。

由於此刻已剩下三輛坦克了，詹姆森決定不顧一切後果向 Red-2 硬衝，便道：「事情急了，衆將盡力吧！」言罷，便一「車」當先向前衝去，另兩車的士兵們也都打起精神來，跟上前去。

一路上又因精誠團結而幹掉了一輛 BRDM-2 及一輛 T-80，之後便一路沒遭遇任何抵抗，直到 Red-2已近在眼前。

4 號車料想必是敵人已被全滅，便興高采烈的衝向前，想獲得首功——佔領 Red-2，不料突然冒出了一輛 T-80，4 號車由於毫無防備、措手不及，被炸得支離破碎！

緊跟其後的另兩輛車立刻有了準備，而把 T-80痛宰一番，為 4 號車上的弟兄們報了一「彈」之仇！而後即洋洋灑灑的進駐了 Red-2，成功的奪下了 Red-2（圖五），完成了任務！然而詹姆森卻一點也不開心，因為付上的代價實在太大了，損失了那麼多弟兄！唉……

戰後，基地派遣專員前來接管 Red-2，並派軍隊駐紮，而詹姆森一行人，則奉命回基地去了。回到基地以後，詹姆森由於戰績卓越，功不可沒，於是獲頒一枚 SS 銀星勳章，以資獎勵；而其他各士兵們則分別獲得銅質勳章或紫心勳章，並都得到升級。至於那些在戰場死難的官兵，則都以國禮——棺蓋國旗埋葬了。

威靈頓國家公墓上，偶爾還可以看到詹姆森來探望好友們：普拜中士、一等兵傅升寧、少尉湯瑪斯…… φ





（圖五）



克萊恩英豪 /孫維德

玩RPG的GAME迷，你擔心遊戲中，你那身經百戰個個虎背熊腰的英雄豪傑們，因為吃穿一時沒著落，而英雄志短，甚至影響戰力而飲恨沙場嗎？你害怕法術既繁且雜而神經錯亂嗎？試試**克萊恩英豪**吧！

基本上它是一個不需太多RPG經驗的玩者就可上手的遊戲，只要依手冊創立冒險隊陣容就可上路探險了。不要怕迷路，遊戲本身即附有平面地圖（但少數地下城除外，因為總得留一兩處讓玩者探個險吧！）；關鍵物品也不會錯過，該拿的，人物會自動拿，而且也不會因為玩家一時疏忽，在無意間被遺失或變賣掉；食宿也不必特別去張羅，探險隊一切自理，不過，如果受傷，可得為他們找個隱密的處所療養一番，否則全軍覆沒可別怪人！

人物造型、難易等級和速度上，**克萊恩英豪**都讓玩者能適度參與，這可能是目前遊戲的走向，讓玩者能依喜好，訂做自己的英雄或調整困難度及進行的速度，更增親和力。而故事畫面和色彩，皆有相當的水準，沒有EGA以上顯示器的GAME迷們，快更新設備吧！

就一般RPG特色而言，作者的影子如能讓玩家「幾乎忘了他的存在」，越是能使人覺得「時代考驗英雄」「英雄創造時代」，也因而越是能吸引人，這一點**克萊恩英豪**就不是很週到。玩家能清楚地感覺到必須隨著作者的安排一步一步的走，如同參考一本無形的攻略本，玩者只要依照線索的指示到達一定的地點，就能完成一定的進度。一關不過，下一個線索就不會出現，你大可不必漫無目的地四處游蕩。不過這種安排也不全然無味，例如在最後的攻城戰中，筆者直搗黃龍卻屢攻不下，只得在外城逛一圈，原來作者此處的安排是不教你孤軍奮鬥，你會遇到一些願和你一同攻城的種族或敵方叛軍，這時大夥再上，成功率就很高了，最後的魔頭才留給你單挑。玩到這裡，你一定會拍案叫絕。在一般的戰鬥中也不時可看到追殺敵人的鏡頭，令人不禁莞爾。

遊戲手冊中雖提到人物可以不同態度與人交談，或是以不同方式作戰（如施法或直接硬碰硬），但玩者實際能參戰的機會並不多，大部份的戰事都由電腦操作，如果看到銀幕下方出現若干控制功能時，玩者才插得上手。因此有時玩者剛想施法，各英雄們卻早已箭在弦，刀出鞘，大打出手了。

另外，本遊戲的魔法和武器和其他的RPG比起來，可能簡單了許多，這可說是一項優點，也可說是缺點。喜歡作法和舞刀弄劍的人，或許覺得缺少那些稀奇古怪法術和武器，總不能捉狂地放手一搏，可是對一般玩家，卻也因此不必為一些華而不實的法術和武器而傷神了。

總而言之，這遊戲中的冒險隊伍，並非孤臣孽子或忠良後代準備復仇建國，也不是闖蕩江湖，立志打天下的綠林好漢，而只是支調查隊，因此有些GAME迷在完成任務後，會覺得少了那麼一點轟轟烈烈的快感。但本遊戲這種直線式的發展，大多數的玩者可以完全不需攻略本就可能應付到底。對Game癮已深的RPG玩家而言，或許會覺得不夠刺激，但對剛接觸這類遊戲的新手，或因怕會迷失在廣大的地域及不知所云的字謎和英文單字中而不敢玩RPG的GAME迷而言，**克萊恩英豪**倒不失為一個啟蒙的遊戲。 φ

克萊恩英豪 /邁克

這個遊戲基本上是承襲了**光芒之池**及**青色物詛咒**的遊戲方式，但劇情卻是**長槍英雄**的延續，這使得在玩此遊戲時，更能完全溶入其中。

由於此遊戲的任務是一個一個來的，因此只要按照說明書創造好人物，然後穩紮穩打，並適時運用技巧把任務解決，便可輕易的一直玩到結局。**克萊恩英豪**也增加了一些令人興奮及意想不到的劇情，如在達加德騎士的墓中，你必須通過「勇氣」、「戰鬥」及「榮譽」三項考驗，才可得到珍貴的索蘭尼克鎧甲及其它加強武器；又如指揮官所深愛的女人，居然是一隻龍…等。

綜觀此遊戲的優缺點，大致可分為3點：優點為㈠操作上能使用滑鼠，突破了以往只能敲鍵盤的方式，使得操作更方便。㈡增加了怪物的各種行為動作，如每種龍人，都各有不同的方式來對付敵人，有的死後會吞了你的武器，有的甚至不惜自爆（奥洛克龍人），這使得作戰時，更具有真實性及娛樂性。㈢英文訊息很少，除了指示任務或方向時會出現少許英文生字外，絕大部份都記錄在旅行者手札中，這點使得英文程度不好，卻又想玩的人，能毫無顧忌的接觸它。但它的小缺點是㈠遇到戰鬥時，遊戲便要讀取，如在有硬碟的AT上還好，



但在本人的10 MHz XT，又無硬碟的電腦上，一等戰鬥就要一分半鐘，那些時間真的足夠我上個廁所外加喝杯茶了！(二)有時會遇到一些很三腳貓的敵人，但他們每攻擊必命中，而AC值為－4，THACO值為2的我，卻每攻不中，真不知是電腦運算器出了問題？還是作者有心刁難？(三)雖然支援**魔奇音效卡**，但聽到音樂的時間好像很少!?

即使有一些令人頭痛的小缺點，但它的優點卻足以彌補它的缺點。「岡中電玩俱樂部」的週刊上，也為之刊登了一整頁篇幅的簡介！由此更證明了此片著實是一部各位 RPG 玩家不可錯過的上等遊戲！

心動？不如馬上行動！



快樂泡泡龍

/Ouch！

什麼？軟體世界要出**快樂泡泡龍**了！當時此片未出即已滿城風雨，同好紛紛奔相走告，而此片一出，立刻轟動武林驚動萬教，當然這對於苦等已久的我更是一大福音。

記得當時任天堂出卡帶版時我就愛不釋手，而買了電腦以後更是千等萬等地等著遊戲磁片的推出，如今終於如願以償了。經過我不眠不休，拼死拼活的玩上個三天三夜之後，我更發現了一個重要的事實——它真的沒令我失望，不愧為 TAITO 公司移植的 Game。十分容易上手不說，光是控制的靈敏就是足以令人激賞，同時它的畫面在單色下美觀又清楚，不像某些 Game，一旦以單色螢幕執行就成了一團漿糊，什麼是什麼都搞不清楚了。在 Game Over 之後尚有接關的設計，造福了不少像我這樣的「低手」，玩過之後真是感動得我涕淚縱橫，熱淚盈眶，×○♯△……若是再配上**魔奇音效卡**那就更是一大享受了，**快樂泡泡龍**的音樂悅耳，節奏明快又十分流暢，足以和大型電玩媲美，再加上它有上百個變化多端的關卡，任你盡情陶醉其中，流連忘吃、喝、拉、撒……。

但是，**快樂泡泡龍**這個 Game最大的缺點就是過關時螢幕捲動時各部分不完全同步，以致於畫面跳動而看不到泡泡龍被包在泡泡中向下一關掉下去時的可愛模樣，再其次就是**泡泡龍**的關卡雖多，但仍嫌不足，若能再加上自行設計關卡的功能，讓各位玩家盡情發揮自己的創造力不是更好嗎？

雖然**快樂泡泡龍**並不是百分之百的完美，但也夠讚的了，各位 RPG 的玩家在和惡龍苦鬥之餘不妨也來找**泡泡龍**輕鬆一下，說不定以後就不會對龍族那麼恨之入骨了。 φ

風馳電掣

/呆頭鵝

深愛模擬遊戲的我，對於每一個模擬遊戲都不會輕易放過，當我得知**風馳電掣**已經問世以後，便十萬火急地去"弄"了一套回來，開機一試，果然不負我多日的等待。

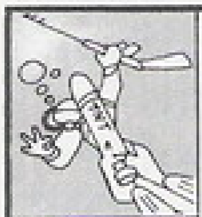
風馳電掣跟以前的 **GP 大賽車**有非常顯著的不同，不是只會加速、減速、轉彎等技巧便可以輕易過關，它還加入了許多真實的因素，諸如擾流板、避震器、胎壓…等，讓你宛如真正實地參加一場賽車。而且每一車隊都有其特色，絕不會讓你感到再怎麼開還是同一輛車，而本遊戲的最大特色，除了前述加入真實的因素外，畫面的處理更是一級棒，起跑點兩旁的觀眾席上，座無虛席；修護區裡，也有工作人員在跑道旁待命，隨時準備讓受損的賽車重新回到跑道上一爭長短；車禍時，你更可以看到滿地賽車殘骸，工作人員更會揮動黃旗，以示警告，諸如此類畫面，在其他賽車模擬的遊戲裡是無法看到的，所以我說**風馳電掣**真是一個不可多得的好遊戲。

不過，**風馳電掣**也有瑕疵：只有一個賽車場是其一大缺點，雖然兩旁的景物是如此的精緻，但開久了也會覺得單調；遊戲也沒提供儲存的功能，再有毅力的人，也不可能一口氣就跑完兩百圈；再者，如中途不幸發生車禍，那辛苦半天的成績就毀於一旦；操控困難也是其缺點，由於遊戲設計兩邊輪胎大小不一（雖可調成相同，但效果也不怎樣）使得連直路加速時，也會微向左彎，到彎道時，每每因不能即時抓對角度而撞上護欄，若再加上一個冒失鬼沒有注意到你已經發生車禍而閃躲的話，那你將會死得很慘！

雖然它的缺點不算少，但優點更多，這也是使我愛不釋手的原因，套句蔡琴的話「現在你相信我，將來你會相信它。」





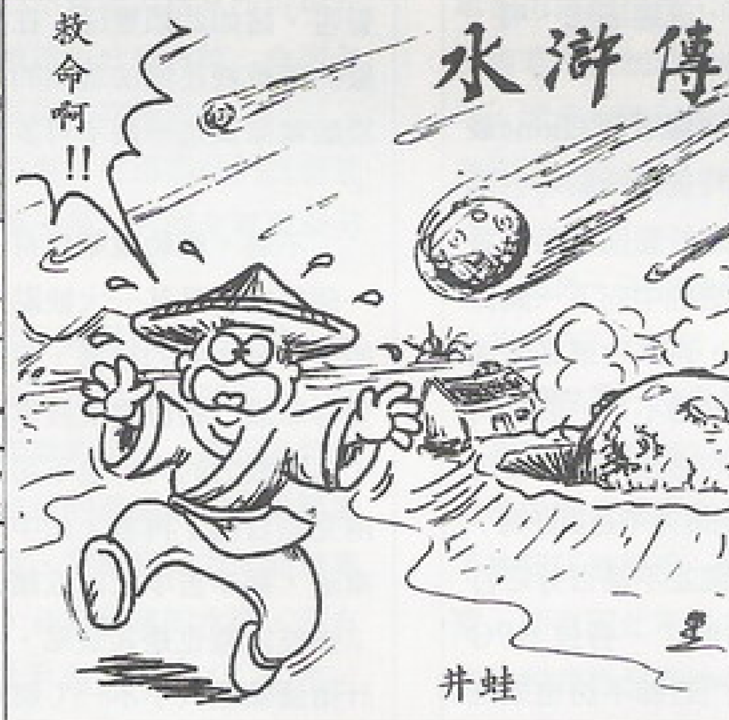


我們的007情報員，是公認最胆大心細的，但在這次的任務中，他顯然背錯氧氣筒了。





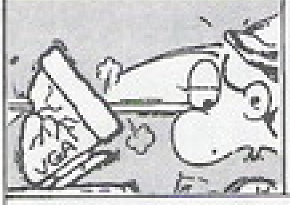
據說北宋末年，36天罡72地煞共108星君降世，空中出現難得一見的異象，記者現在就搭時光隧道機回到現場，為各位做實況立即報導……



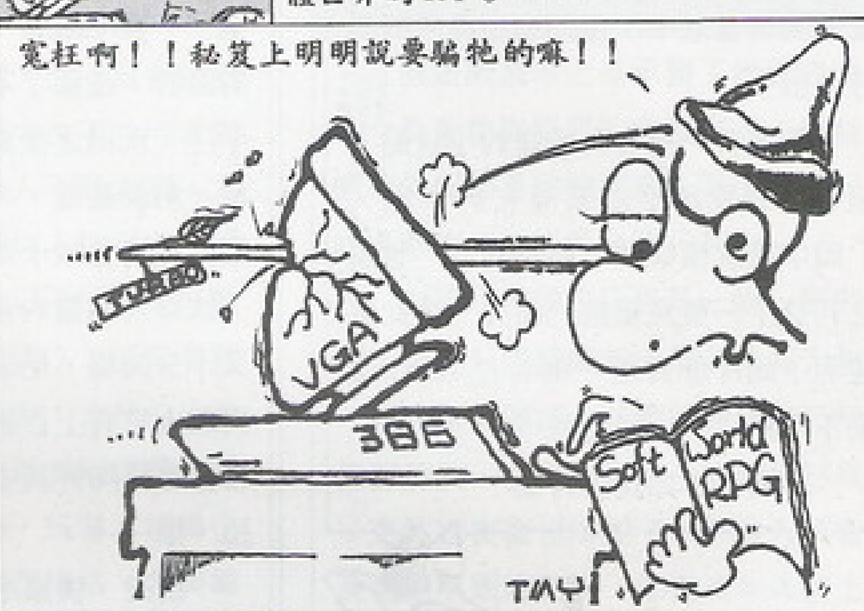


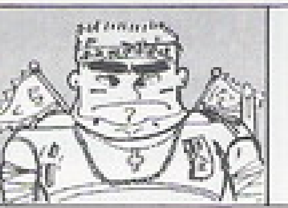
在角色扮演的冒險中，體力不夠就冒然使用「超大型」的防具，不但護不了，下場可能也很……





話說小木偶逃出鯨魚口中，變成真人後，就和父親過著幸福的生活，仙女特別吩咐他要做個誠實的人，否則舊疾會變本加厲，偏偏小木偶特別喜歡玩軟體世界的ＲＰＧ……





降魔必備

小平頭（以防被火龍的火噴到時"太難看"）

保命符（避邪用，百邪不侵）

佛珠（驅魔）

十字架（上帝與你同在）

令旗

桃木劍（斬魔專用）

溜冰鞋（溜之大吉，不用抹油）

披風（走起路來才會有風）

護膝（可防止RUN—WALK 時跌倒受傷）

ADVANCE HEROS DUNGEONS & DRAGON OF THE LANCE

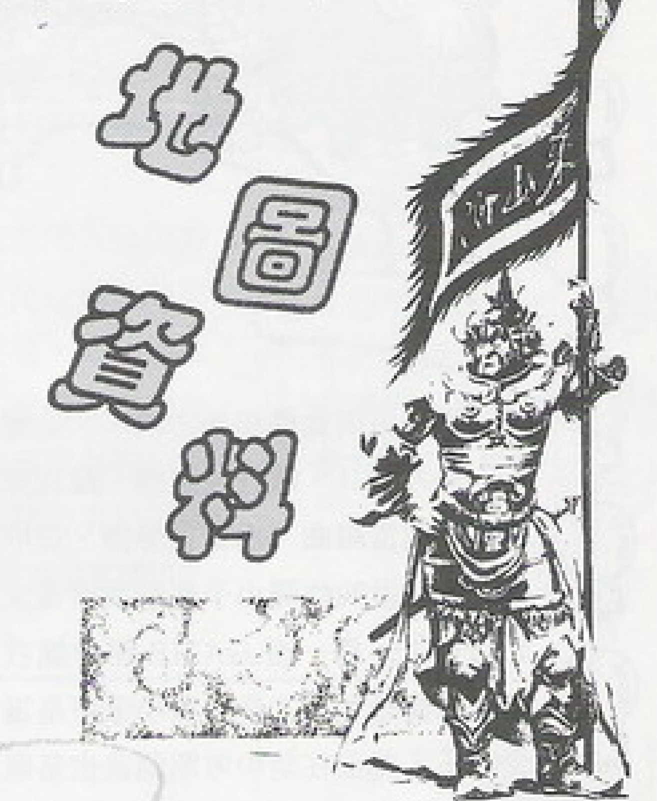
L.P.S.

張　嵐



水滸傳修改大全(三)

地圖資料



地圖資料包括地形及各州軍隊放置處。

地圖資料全部存放在 HEXMAP.DAT 檔內，每州地形占84位元，軍隊放置處每州佔168位元，修改位址見表9。

資料排列方式：

地形資料每格佔 1/2 位元組，放置處資料每格佔 1 位元組，在地圖上均是由左到右，由上到下排列。

地形資料修改值：見表10。

放置處資料修改值：

各州的放置處為其編號（例如：第 1 州為 1－1＝0，第42州為42－1＝41，41⇒29 表16進位），如沒有放置處者填上 FF。

以上這些，皆是本老道修練多年，才得到的秘方，希望各位仁人正士不要用來做不正當的勾當。切記！切記！

表 9　地圖資料修改位址

州縣	地形		放置處	
編號	磁區	位元	磁區	位元
1	0	0	8	20
2	0	84	8	188
3	0	168	8	356
4	0	252	9	12
5	0	336	9	180
6	0	420	9	348
7	0	504	10	4
8	1	76	10	172
9	1	160	10	340
10	1	244	10	508
11	1	328	11	164
12	1	412	11	332
13	1	496	11	500
14	2	68	12	156
15	2	152	12	324
16	2	236	12	492
17	2	320	13	148
18	2	404	13	316
19	2	488	13	484
20	3	60	14	140
21	3	144	14	308
22	3	228	14	476
23	3	312	15	132
24	3	396	15	300
25	3	480	15	468
26	4	52	16	124
27	4	136	16	292
28	4	220	16	460
29	4	304	17	116
30	4	388	17	284
31	4	472	17	452
32	5	44	18	108
33	5	128	18	276
34	5	212	18	444
35	5	296	19	100
36	5	380	19	268
37	5	464	19	436
38	6	36	20	92
39	6	120	20	260
40	6	204	20	428
41	6	288	21	84
42	6	372	21	252
43	6	456	21	420
44	7	28	22	76
45	7	112	22	244
46	7	196	22	412
47	7	280	23	68
48	7	364	23	236
49	7	448	23	404

表10　地形資料各修改值代表的地形

修改值	地形	修改值	地形	修改值	地形	修改值	地形
0	平地	4	森林	8	湖泊	C	沼澤
1	平地	5	森林	9	高地	D	河流
2	平地	6	城堡	A	高地	E	山岳
3	森林	7	湖泊	B	高地	F	山岳

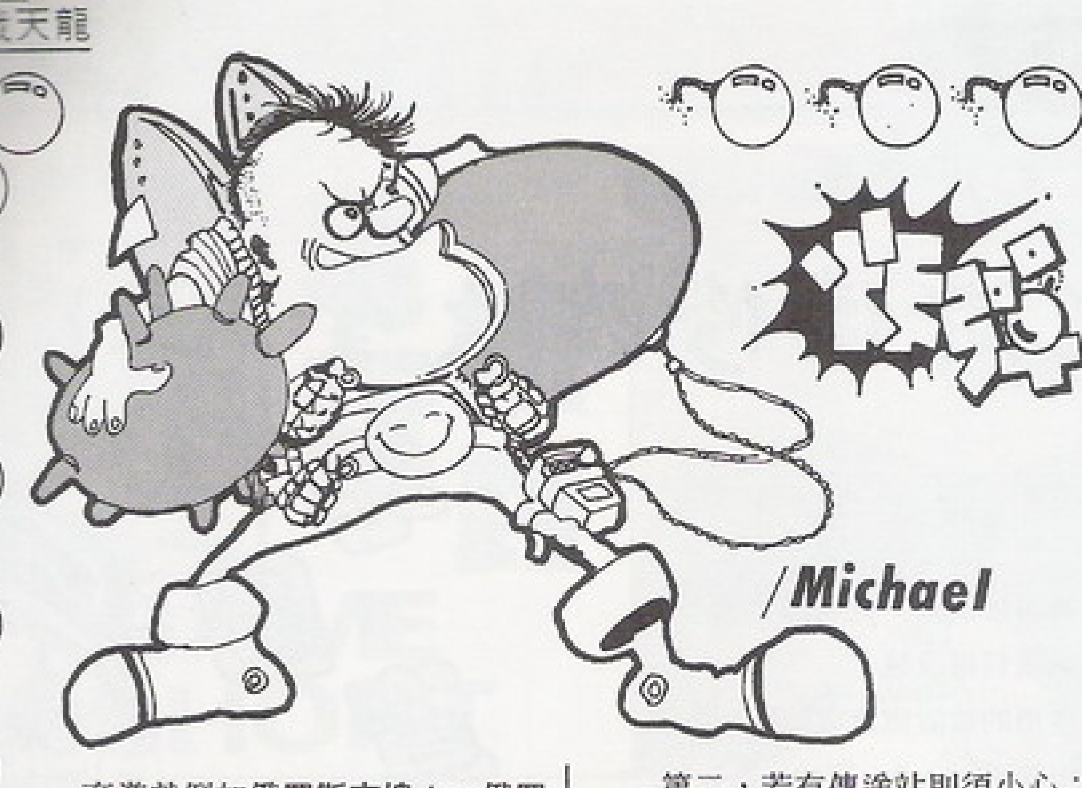
以上為筆者找到古書的全部內容，其中最後作者署名（二個字）也被塗掉，而完成日期宋哲宗元符二年換算成西元為1099年，與水滸傳故事開始時間大致相同，更證明了它的可信度。

但是，此本古書的哲理極為深奧，筆者也只是照抄下來，希望藉由銷路最廣的軟體世界雜誌，讓道行高深的人看到，將其遺漏處補上、錯誤處更正，以了結筆者的一樁心事。

最後，告訴各位一點：此書開頭以「※告示」下面一段文字，非常重要，一定要注意。

※說明書補充：只要佔到10、20州，且人民支持度皆在90以上者，知名度加100。

φ



炸彈小子 跳關密碼

/Michael

智育遊戲例如俄羅斯方塊 I 、俄羅斯方塊 II 、瘋狂大家樂、魔法彈珠檯、迷宮組曲、水管狂想曲、奇中棋、及最近的炸彈小子都是我所喜愛的 GAME，每一套 GAME 都曾讓我廢寢忘食過。尤其是炸彈小子更是讓我瘋狂，甚至在期中考期間我也是照玩不誤，然而我發現數點可供參考。

第一，無論過那一關都需要先看地圖，這樣才容易節省時間。

第二，若有傳送站則須小心；若有兩個連續時，通常第一遇到的都有問題或是陷阱。

第三，若僅有一條路可走，且前有一地雷擋路時，可用爆炸車前去引爆。

第四，時間方面，立體比平面時間長。

第五，最後我甚願意將我過關之密碼提供作為遊戲之參考。 φ

關數	密　碼	關數	密　碼
1	BOMB	65	TONY
5	ROSS	69	LOVE
9	RATT	73	BIRD
13	LISA	77	TAPE
17	DAVE	81	VASE
21	IRON	85	PILL
25	LEAD	89	SPOT
29	WEED	93	PALM
33	RING	97	LOCK
37	GIRL	101	SAFE
41	GOLD	105	WORM
45	OPAL	109	NOSE
49	SONG	113	EYES
53	FIRE	117	HAIR
57	LAMP	121	SIGN
61	TREE	125	MYTH

☆炸彈小子 跳關密碼表☆

第15期衝鋒飛車
資料檔剖析
遺漏下面二圖表，
謹此致歉



▼附表一：武器及Money的數目

```
PC Tools Deluxe R4.24
--------------------------------File View/Edit Service-----
Path=A:\*.*
File=DATA.RCT          Relative sector 0000000, Clust 00324.

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0000(0000)  52 41 43 3A 00 00 2C 01 64 00 01 00 02 00 00 00
 0016(0010)  00 00 10 27 00 00 C8 00 00 00 00 08 03 07 04 06
 0032(0020)  02 05 01 00 78 00 78 00 00 00 E8 03 64 00 00 00
 0048(0030)  0A 00 0A 00 0A 00 10 27 00 00 4B 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 53 00 53 00 00 00 E8 03
 0080(0050)  64 00 00 00 0A 00 0A 00 0A 00 10 27 00 00 6F 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 73 00 73 00
 0112(0070)  00 00 E8 03 64 00 00 00 0A 00 0A 00 0A 00 10 27
 0128(0080)  00 00 4D 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  5D 00 5D 00 FF FF E8 03 64 00 00 00 0A 00 0A 00
 0160(00A0)  0A 00 10 27 00 00 42 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 69 00 69 00 00 00 E8 03 64 00 00 00
 0192(00C0)  0A 00 0A 00 0A 00 10 27 00 00 3C 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 61 00 61 00 00 00 E8 03
 0224(00E0)  64 00 00 00 0A 00 0A 00 0A 00 10 27 00 00 3C 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 72 00 72 00
```

```
PC Tools Deluxe R4.24
--------------------------------File View/Edit Service------
Path=A:\*.*
File=DATA.RCT          Relative sector 0000000, Clust 00324.

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)  00 00 E8 03 64 00 00 00 0A 00 0A 00 0A 00 10 27
 0272(0110)  00 00 6C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  6B 00 6B 00 00 00 E8 03 64 00 00 00 0A 00 0A 00
 0304(0130)  0A 00 10 27 00 00 A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 7A 00 7A 00 00 00 E8 03 64 00 00 00
 0336(0150)  09 00 0A 00 0A 00 10 27 00 00 5A 00 5A 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 7B 00 7B 00 01 00 00 00
 0368(0170)  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 01 00 05 00 00 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 20 00
 0416(01A0)  4D 50 55 54 45 52 20 44 45 4D 4F 20 A5 44 06 E0
 0432(01B0)  76 61 A0 94 62 36 15 5F 76 52 5E 64 D0 08 16 64
 0448(01C0)  0C 2B C2 74 89 62 04 84 60 41 DE 97 7E 50 46 08
 0464(01D0)  3E 28 82 32 78 31 96 F7 76 B3 D5 54 91 D2 6D 17
 0480(01E0)  13 82 EA 67 71 86 A4 39 2B 55 21 12 F2 2A B0 06
 0496(01F0)  4A 92 67 6E 07 B6 54 9B 46 6A FC F3 71 AC 17 5C
```

▲附表二：武器、零件、對手強度



DEATHTRACK

創世紀6 Ultima VI

百戰天龍

/科長老

紅色月之門乾坤大挪移陣法

嗨！還記得在片頭展示中撿到的月之石嗎？Lord British曾告訴過我們這顆月之石另有妙用，因此茲將其中奧妙整理出一張附表，以饗衆好。

使用方法相當簡單，而且沒有任何時間限制。例如當你在戰鬥中被敵人打得落花流水，只要使用月之石後，將游標向北移一格，再按下Enter鍵定位就會出現一道紅色月之門，取消戰鬥狀態後走進紅色月之門，轉眼間便來到Lord British王座前，趕緊找Lord British治傷去吧！（說不定他還在睡覺，或者偷溜到哪裡去了？！）

本表除了能讓你在各地往返更方便，例如將紅色月之門定在自身向東兩格，再向上一格的位置，即可通往象徵勇氣美德的神殿。曾因當機而從頭補充進度，或者為尋求有利的寶物、人員協助而四下奔波的朋友，從此刻起，不用再披星戴月僕僕風塵了！

P.S.

表格中月之門下方的符號是舊世界和月形相應對的地點標示，有ULTIMA V地圖的人可以參考一下。 ϕ

北

月之門 ● Moonglow	神殿 Honesty 誠實	月之門 ◐ 在Britain與Cove之間	神殿 Copmass 仁慈	月之門 ◑ Jhelom
神殿 Humility 謙遜	自制之地 Shrine of Control	Lord British駕前	欲望之城 Shrine of Passion	神殿 Valor 勇氣
西 月之門 ● New Magincia	原地	本身位置	原地	月之門 ◑ Empath Abbey 東
神殿 Spirituality 靈性	王者之墓 Tomb of King 魔怪村內	勤奮之都 Shrine of Diligence	知識寶庫 Codex	神殿 Justice 公正
月之門 ◐ Skara Brae	神殿 Honor 榮譽	月之門 ◐ Trinsic西南處	神殿 Sacrifice 犧牲	月之門 ○ Minoc附近

南

携帶超重量祕招

Lue.c.c.

米！說給你聽

創世紀VI是一個超真實的RPG，遊戲中的任何物品，如植物、鏡子甚至屍體，皆可拿取，不過每個人的負重力似乎有限。今日筆者找出一法，可讓你心滿意足的拿個痛快！

首先必須配備一個袋子，袋子裡儘量不要放東西，然後將游標指向袋子，按下Enter鍵，看袋子內的東西，這時只要按下G鍵，便可再拿取不超過斜線右側減去左側的剩餘重量。筆者重覆此法，曾拿下五具屍體，一個墓碑，重量達123個Stones。

不過筆者建議，在逼不得已有重要物品出現時才使用此招，並且拿完後立刻回王城自己房間內將物品放好，否則往後使用本招拿取物品，操作上將有所不便。 ϕ





水滸傳

地形參考資料篇

／花中小組

嗨！跨越時空南征北討的各位戰略遊戲同好們，近來一切可好？話說最近軟體世界又推出了光榮公司的十週年紀念力作——水滸傳。整個遊戲風格與三國志頗相似，不過難度可真提高了不少。想來必有不少英雄豪傑與筆者一樣，苦戰不已。

本著光榮公司戰略遊戲專家的自信與使命感，在初次征伐失利之後，夥同好友「電動剋星」，手按神劍，腳跨駿馬，帶著不傳密傳——水滸傳、續傳、後傳、蕩寇誌與宋史，在n天n夜有眠有休的征戰之後，對水滸傳做了番解剖分析與研究，整理出若干資料。這可是我的不傳寶典，只贈予有緣人。

或許有些朋友會說，這些資料對遊戲本身並沒什麼大幫助嘛！這倒是見人見智的問題，全看各位如何使用了。事實上筆者以為遊戲本身就是寓教於樂，特別是戰略遊戲都有其歷史根據與軍事常識，多了解一些，除了有助於遊戲進行外，也可使你與遊戲溶為一體，提高樂趣，增加知識。

水滸傳中一共有四十九個州，每個州由縱11×橫14個六角方格（稱為HEX）9種地形組成。與三國志的不同點在於由不同的州攻擊，兵馬佈置所在便不同。佈置點不同，攻擊路線與攻擊困難度便不同。有些州甚至不利於當攻擊基地。所以戰前的地形研究比三國志重要多了。另一方面地形頗為複雜，不易辨識，因此本文一律用簡圖表示，並標示出重要地形。

㈠地形分類

①險山要塞型：城在重重高山中，對防守方最有利，通常只要守住出入要道便可以一當百。但必須當心活動空間過小。

②險山迷路型：類似要塞型，但四周丘陵山地分隔高山，城四周的丘陵使城的防禦力減低。

③森林型：主要由丘陵與森林組成，利於水攻。

④河川分斷型：地形中隔河川，對防守方有利。攻擊者別忘了帶船。

⑤湖沼型：地形由湖泊沼澤組成，對防守方有利，最好在冬天結冰時發動攻擊。

⑥平地型：特殊地形少，多為移動方便之平原。唯一對攻擊方有利的地形。

㈡地形符號說明

①高山：　②湖泊：

③沼澤：　④河川：

⑤丘陵：　⑥平地：

⑦森林：　⑧城　：

⑨數字：表進攻州的號碼與可布兵所在。

⑩○：表通道隘口，交通要道。

㈢各州介紹：

1.嵐州

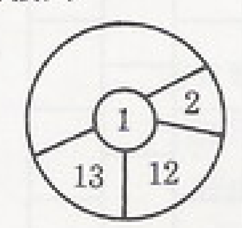
嵐州

水滸傳 地形參考資料篇

①城數：2

②地形：險山要塞型

③鄰接州



④攻擊方：避免從13州延安府進攻，由圖可看出此路須繞過大片丘陵山脈，不僅費時且消耗體力。最好由２州代州進攻，可直接同時攻擊兩座城。

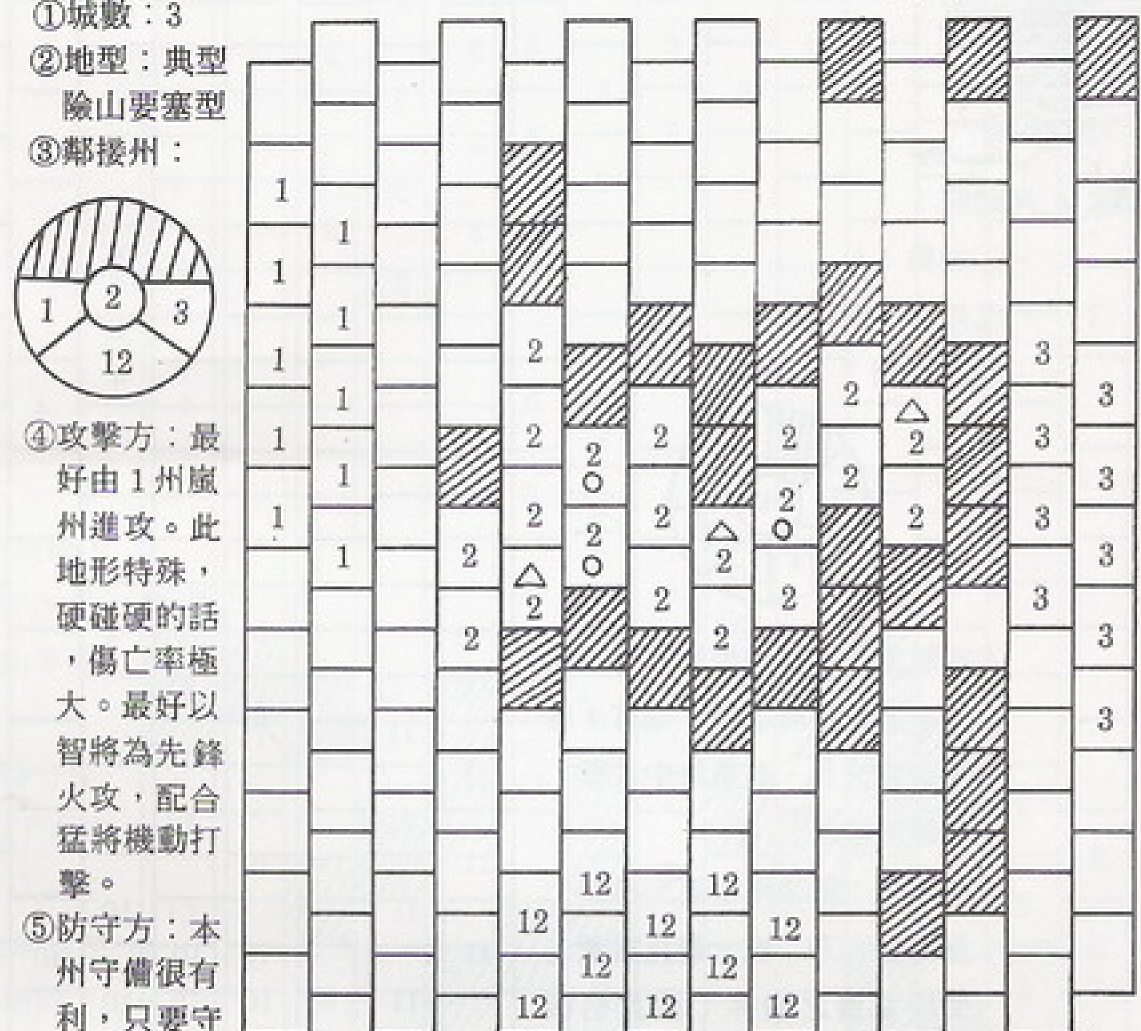
⑤防守方：敵方由２州攻來時將兵力集中右邊，由智將放火封住隘口。敵人會先突破最上方的隘口，最好由猛將守住防線，各個擊破。對付13州的敵人，只須在兩處隘口放水，死守（切忌放火失敗，守方應只守不攻，因攻擊時傷亡會較大）。敵人由12大原府攻來，對守方危險較大。如兵力差距小時可在第一城設第一道防線，猛將放在城內，敵人必先突破此處，方能再前進（HEX方格中有兵馬時，四周自然形成防禦圈，敵人無法一次通過。）兵力差距大時，主將與智將放在左上方。開戰後立刻移入左上方山谷封住上下通道。電腦通常有趕盡殺絕的習慣，因此不會忙著佔城，而會趕來追殺（好狠），只要拖過了三十日，嘿、嘿……

2.代州：

①城數：3

②地型：典型險山要塞型

③鄰接州：



④攻擊方：最好由１州嵐州進攻。此地形特殊，硬碰硬的話，傷亡率極大。最好以智將為先鋒火攻，配合猛將機動打擊。

⑤防守方：本州守備很有利，只要守住隘口後方（放棄最左方的城，因爲必須防守點太多）用火封住通道，後置技能高的將領控制大勢即可。如兵力太少，則再放棄第二城，守住第二道隘口。

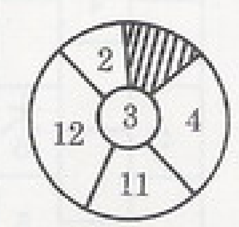
真定府

3.真定府：

①城數：3

②地形：平地型

③鄰接州：

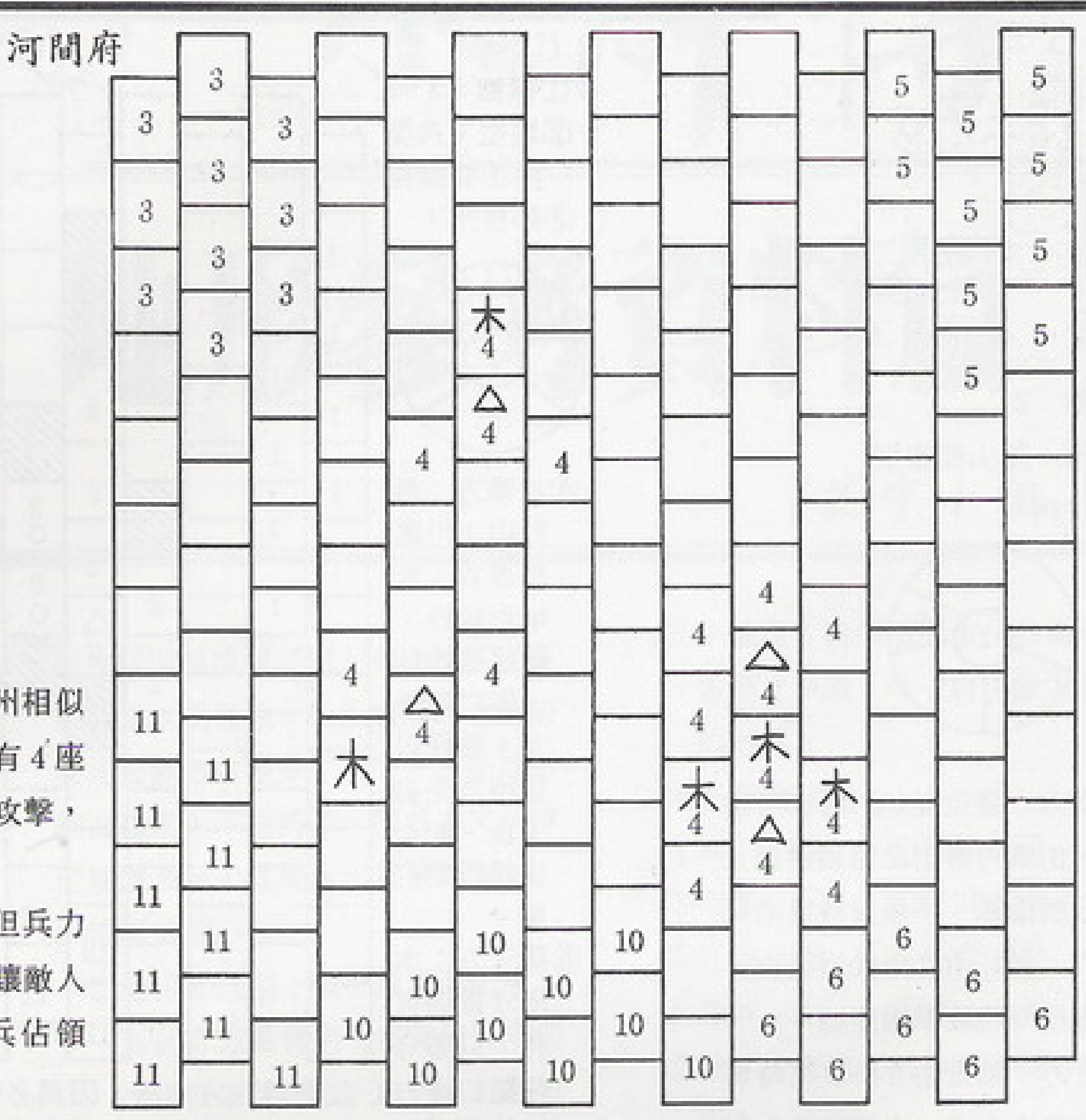


④攻擊方：2、4、11、12州均可發動攻勢，其中以4、11州最有利。

⑤防守方：本地型四周缺乏掩護地形，須注意敵人遠距離武器攻擊。當兵力差距不大，可在三座城安排猛將，分散敵人兵力。並藉此形成連鎖防衛網（三個虛線圓圈）。



水滸傳 地形参考資料篇

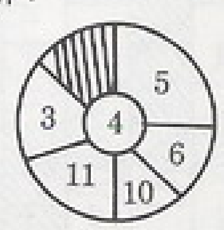


4.河間府：

①城數：4

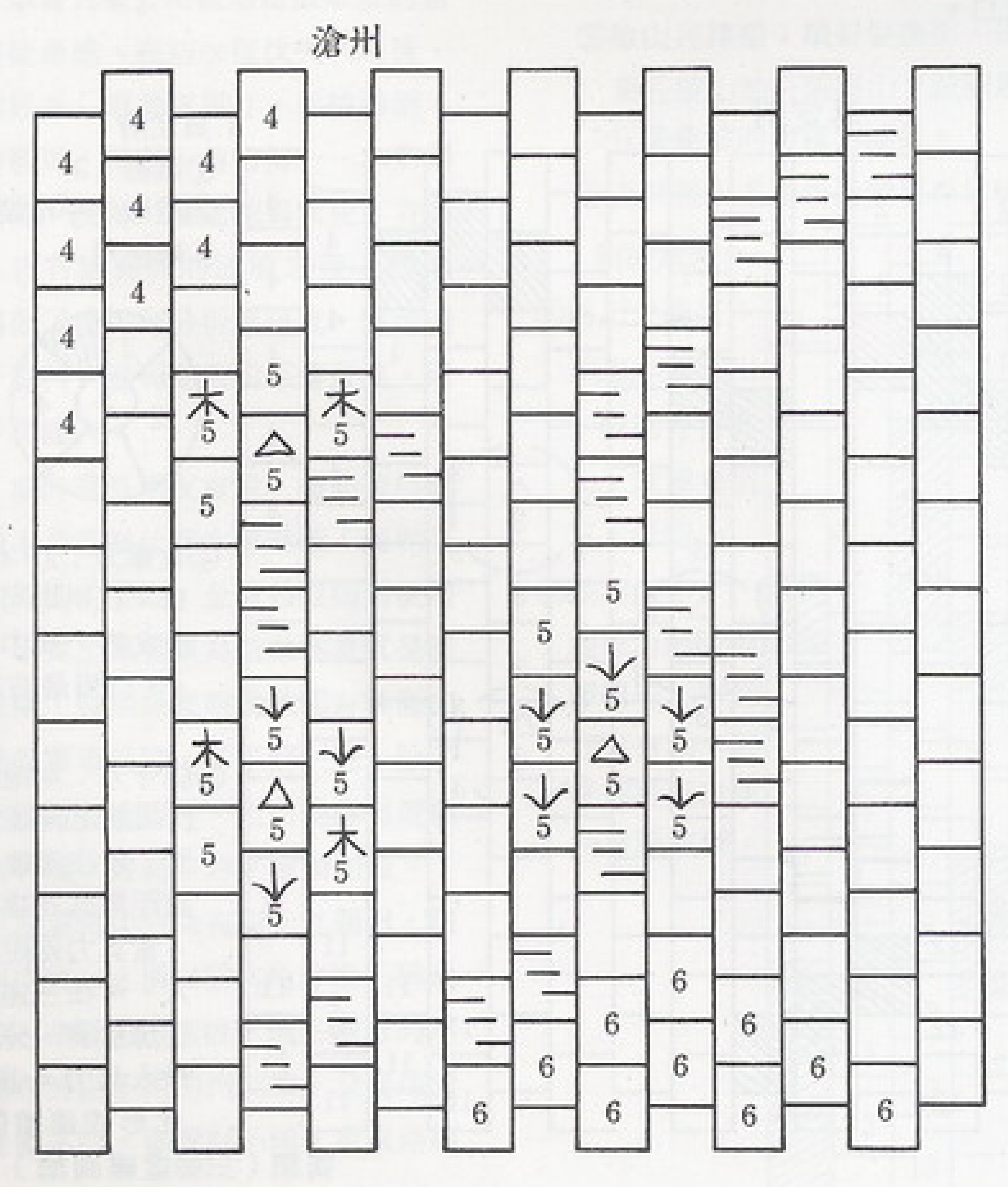
②地型：平地型

③鄰接州：



④攻擊方：本州地型與3州相似，不過更利於攻擊。城有4座，避免分兵，盡量集中攻擊，各個擊破。

⑤防守方：與3州相似，但兵力重點在右方二城，避免讓敵人使用城邊之樹林（派兵佔領or放火）。

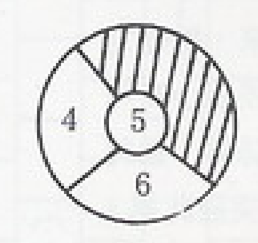


5.滄 州：

①城數：3

②地型：最驚人的湖沼型

③鄰接州：



④攻擊方：此地位於黃河河口附近，盡是大片的湖泊，沼澤。最好利用冬天結冰時再來攻擊。

⑤防守方：敵人由6州攻來時最好將主力佈置在左上方的城，將敵軍引誘至湖面上，擊沈之。由4州攻來時，放棄左上方的城，並在左上方的湖下方置第一道防線引誘敵人渡湖，狙擊之。



水滸傳 地形參考資料篇

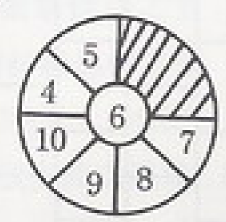
青州

6.青　　州：

①城數：2

②地形：湖泊要塞複合型

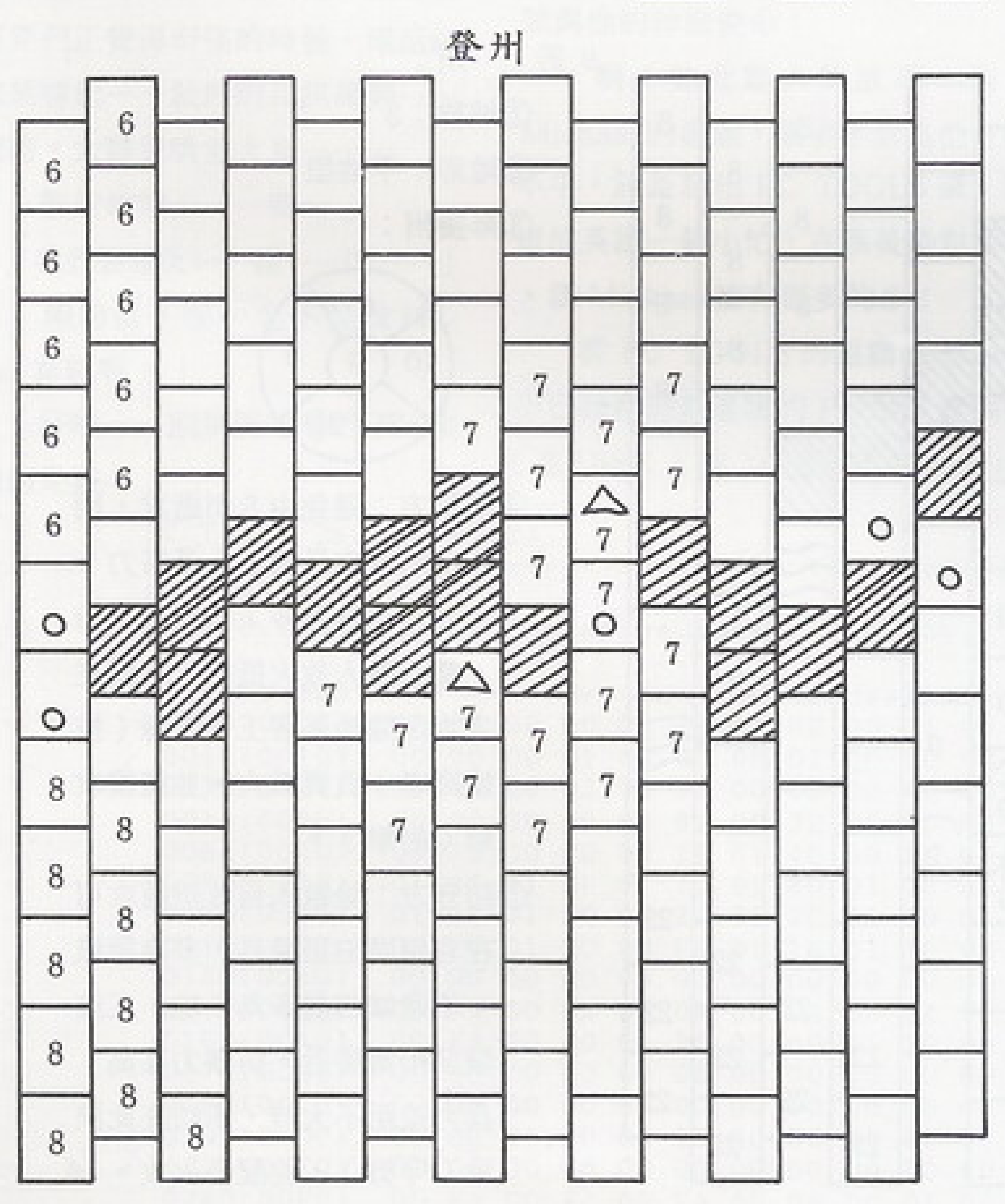
③鄰接州：



④攻擊方：右上為沼澤，移動慢，左下為丘陵山脈，更是難行。最好由4州長驅直下，或由8州分平原、丘陵兩路包抄。

⑤防守方：敵由下方攻來時守住隘口(8、9州進攻時，別忘了在右邊缺口樹林佈重兵圍攻)。右上方進攻時，最好將敵人牽制在沼澤消滅。危險時，不妨向下方山谷躲。

登州

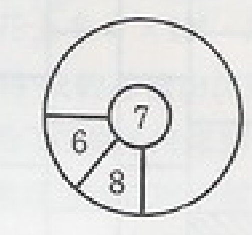


7.登　　州：

①城數：2

②地形：險山迷路型

③鄰接州：



④攻擊方：由6州或8州進攻均可。最好兵分兩路夾擊。城旁的丘陵可使傷亡減輕，對攻方有利。

⑤防守方：本地型守備不易，兵力放在隘口阻絕，將敵人分散保持守勢，避免主動攻擊。

本地遠離高俅勢力，且有鐵店、船廠，不妨拿來當大本營。

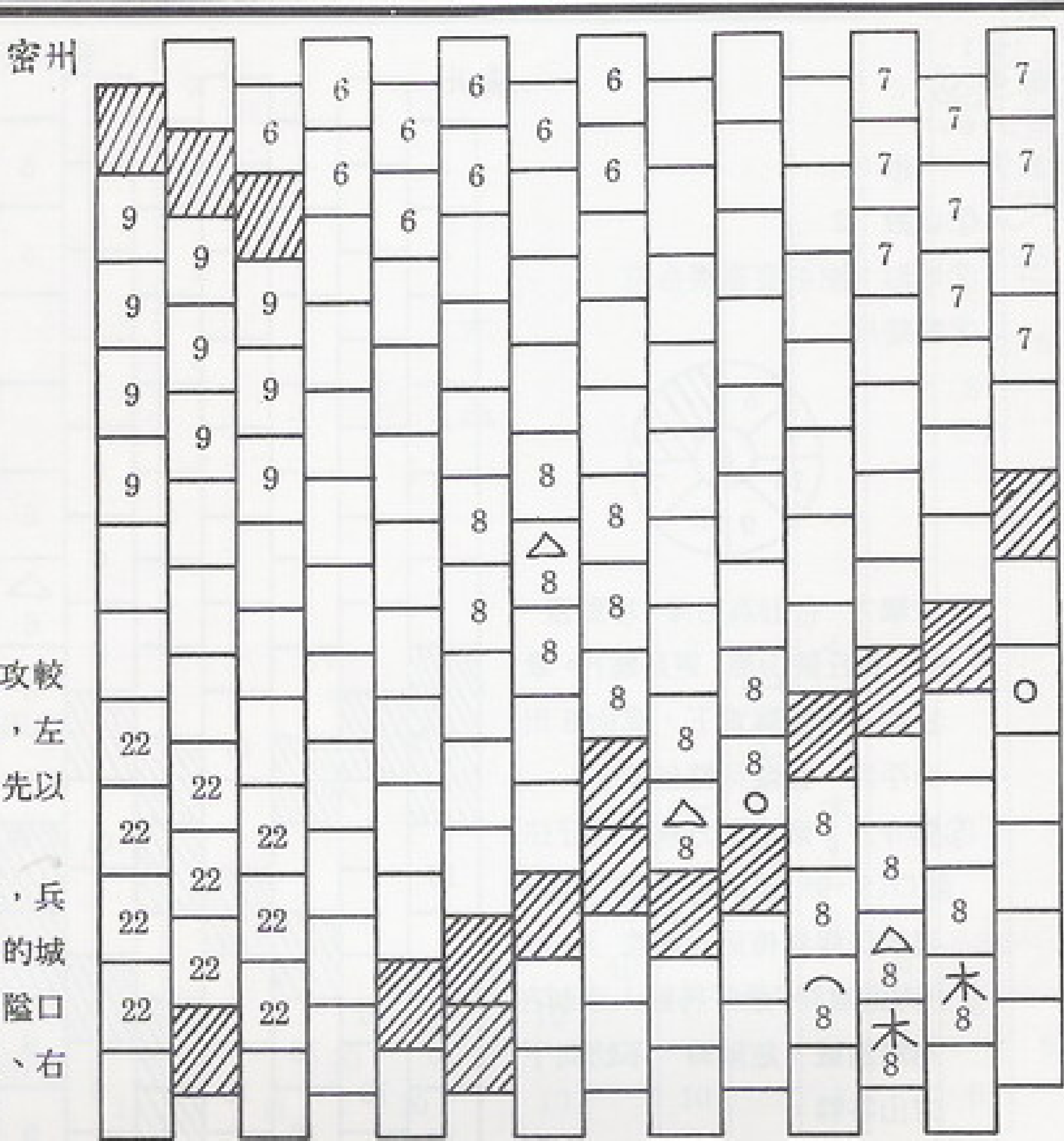
第一階段為盜賊崔道成、丘小乙所有。





水滸傳 地形參考資料篇

密州

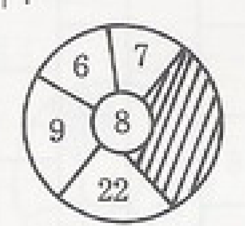


8.密　州：

①城數：3

②地形：峻山迷路型

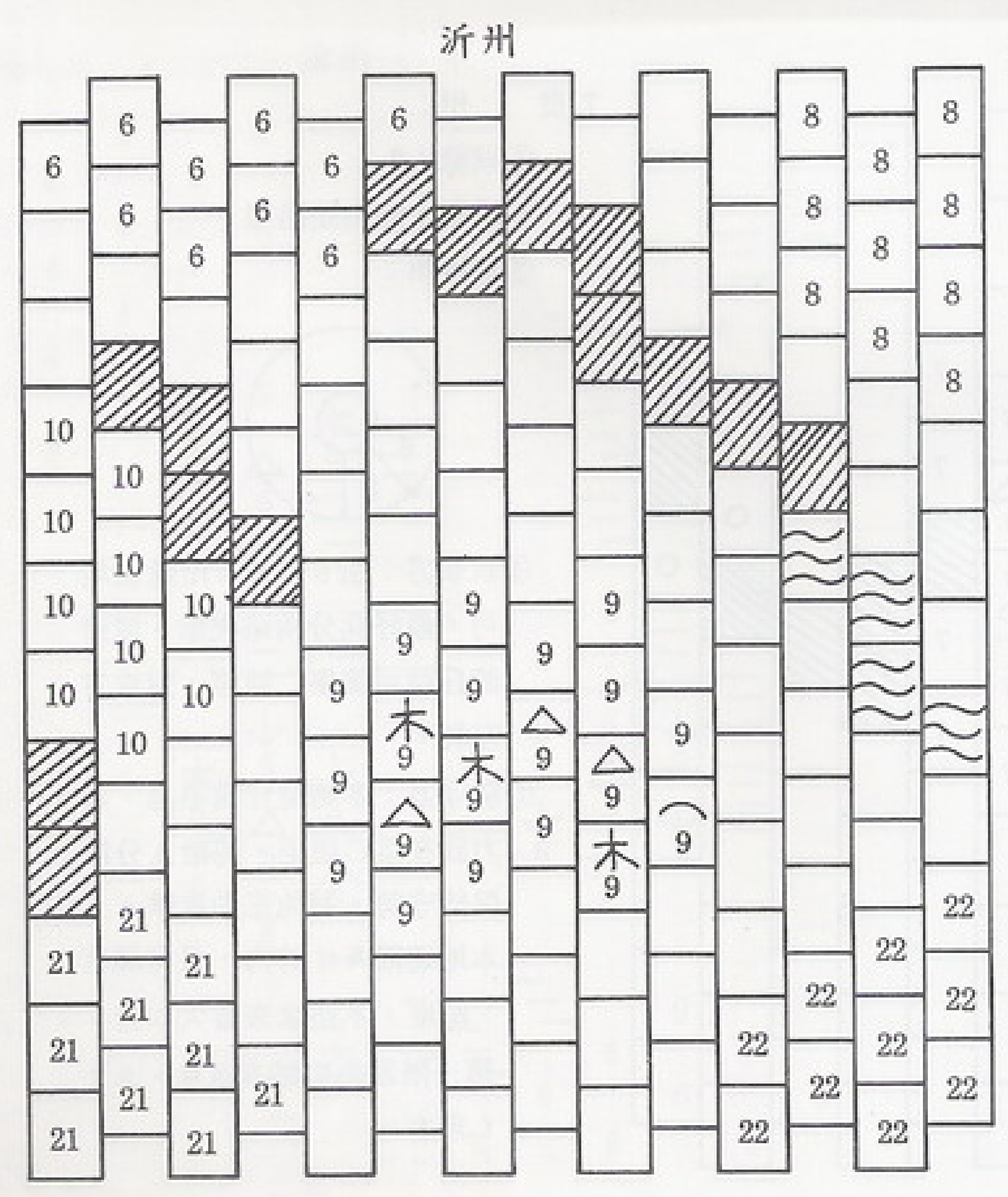
③鄰接州：



④攻擊方：以6、7兩州進攻較有利。兵分二路突破隘口，左上方的城防禦力高，最好先以弓箭削弱其實力。

⑤防守方：易於防守的地形，兵力差距大時，放棄左上方的城（易被圍攻），重點放在隘口。差距小時，不妨在左下、右下兩城依特別地形佈兵。

沂州

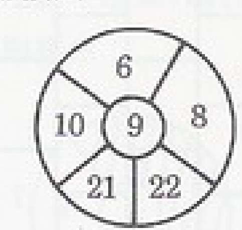


9.沂　州：

①城數：3

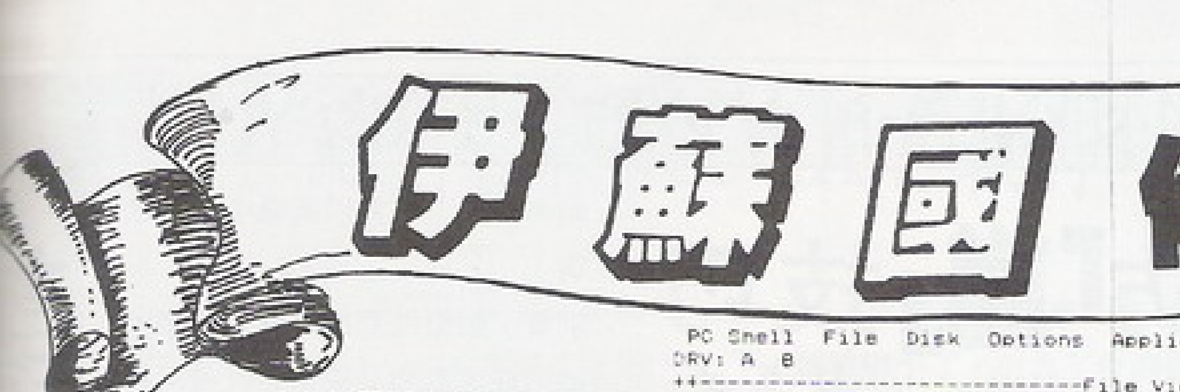
②地形：平地型

③鄰接州：



④攻擊方：避免由8州進攻，而以22州進攻最適當（最省力）。此地森林甚多，秋天進攻時，當心敵人放火抵抗。最好在主攻部隊後佈置工作部隊（技能高者）負責滅火，並掩護攻擊（射擊）。

⑤防守方：除敵人自8州進攻可在右側湖泊狙擊外，多為硬戰。不過城四周多為平地，三座城又相當接近。防禦力甚高。兵力差距不大時，不妨在此決戰（守勢），並配合火攻。 ϕ



伊蘇國修改篇

百戰天龍

/AIRWOLF

當遊戲一開始，即儲存遊戲（假定檔名為：TEST.DAT），然後離開遊戲。

使用 PC-TOOLS 觀察儲存之資料檔，根據附圖更改畫斜線部份之值為 FF。如此，HP、EXP、GOLD 將得到最高值，省去很多練功賺錢的時間。 ϕ

```
 PC Shell  File  Disk  Options  Applications  Special  Help(F1) : 2:31pm:no sor]
DRV: A  B
++----------------------------File View/Edit Service-----------------------------+
++ TEST3.DAT     Relative sector 0000000, Clust 00305, Disk Abs Sec 0000618     ^:
:0000(0000) 01 00 01 00 1A 00 08 00 46 00 30 00 08 00 01 00      . F 0 .       *:
:0016(0010) 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00                     *:
:0032(0020) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0048(0030) 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0064(0040) 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00                     *:
:0080(0050) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0096(0060) 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0112(0070) 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0128(0080) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0144(0090) 14 00 14 00 04 00 C8 00 00 00 78 00 0F 00 0F 00      =   x          *:
:0160(00A0) 01 00 00 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00                     *:
:0176(00B0) 01 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0192(00C0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0208(00D0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0224(00E0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:0240(00F0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00                     *:
:+-----------   +---------------   +-------   +--------                         *:
:: ASCII/HEX "  : CHANGE SECTOR "  : EDIT "   : CANCEL "                        v:
: ============  ================   =======    =========                          :
+-------------------------------------------------------------------------------+
   Home=First   End=Last   PgUp=Up   PgDn=Down   Esc=Exit
```

HP　　EXP　　GOLD　畫斜線改為FF（最大值）

瑪雅迷蹤增錢術

/吳宗杰

「嗚～嗚……我敬愛的老師，……嗚～」

Michael 手中拿著軟體世界遊戲編號0183的精緻包裝盒，雙眼呆望著封底愣在一旁哭泣。當同他一起考古的哥兒們正覺得奇怪的時候，電話鈴聲忽然響起——教授的死訊傳到——。頓時，大夥兒哄堂大哀………

「親愛的博士……嗚～」

「我們要報仇……報……仇……」

「報啥仇？唉～也不能找 Huascar 算帳啊！」

「好啦——別哭哭啼啼的了，現在如何是好？」

「我們應繼承老師的遺志，揭開瑪雅文化的謎底才是。」

一陣騷亂之後，唯獨 Michael 駕駛著吉普車開始進行 Silmarils 所賦與他的神聖使命！

啊！如此動人的故事，對於 Michael 的遭遇，筆者不禁為他打抱不平，於是請出 PC TOOLS 來，幫這位英雄一個小忙，在幕後動點手腳，讓 Michael 擁有更多的＄！

從 PC TOOLS 的編輯視窗中叫出已儲存遊戲進度的 P.DAT 資料檔（在 DISK 1 裡），找到了 Sector 0。眼瞧著 BYTE 4、5 欄的 03 E8（如附圖畫底線部份），不由得笑了出來，Michael 有心花大錢從英國搭飛機來到墨西哥，卻只預留1000元法幣的費用……如果是本人的話，光是吃、喝、玩、樂就得花上＄ 6×10^3，這丁點怎夠用！？此時，我的心情由沈重轉為興奮，活躍地動了四根手指頭鍵入23 28，9000元法幣應該夠花吧。就此，大功告成「增＄術」！ ϕ

```
PC Tools Deluxe R4.24
--------------------------------File View/Edit Service------------
Path=A:\*.*
File=P.DAT          Relative sector 0000000, Clust 00353, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)   00 C8 00 00 03 E8 00 62 00 01 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)   00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)   00 03 00 03 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)   00 00 00 00 00 64 00 32 00 50 00 78 00 00 00 00
 0064(0040)   00 32 00 00 00 28 01 40 00 1E 00 0A 01 C2 00 00
 0080(0050)   01 2C 01 5E 01 7C 01 40 01 90 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)   01 2C 01 2C 01 2C 01 2C 01 90 01 90 01 90 01 90
 0112(0070)   03 E8 01 2C 00 FA 01 18 01 40 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)   00 FA 00 0A 00 0A 00 0A 00 32 00 C8 00 32 01 2C
 0160(00A0)   00 FA 00 00 01 2C 00 00 01 2C 00 00 01 2C 01 2C
 0176(00B0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 96 00 FA 00 FA
 0240(00F0)   00 FA 00 FA 00 FA 00 0A 00 0A 00 0A 00 32 00 C8
```

創世紀6 防「當」技巧

/科長老

問：3.2版的創世紀VI不是最新版本嗎？為什麼我玩的時候老是會混亂，甚至當機呢？

答：說來也真奇怪，有人玩得昏天暗地不亦樂乎，一點事也沒有；有人却玩得七葷八素，彷彿誤入了孔明的八陣圖，山海倒置，無奇不有。

建議凡事喜歡試試看，甚至胡搞瞎搞的玩家保存多個遊戲進度，以免苦心經營的局面一朝「分崩離析」。方法是把 savegame 子目錄中的檔案 Copy 到磁片上，並註明進度。每隔幾次進入遊戲或幾天就做一次，大約同時保有五個遊戲進度即可。

如此，萬一真的亂到不可收拾的地步，還可以將先前較安全的進度 Copy 回來，不必從頭來過。

問：我玩創世紀VI到現在還沒什麼問題，可是聽人傳述種種當機現象，不免憂心忡忡。有比較簡單的預防方法嗎？

答：首先要確實遵守各項美德。別以為關上門，躲在房裡幹壞事，就天不知、地不覺，Britain 城西博物館中有一幅畫，能將你的一舉一動一一重現，絕無遺漏（真是毫無隱私權可言）！就算你想盡方法去毀滅它，冥冥之中似乎尚有天理，切莫以為惡小而為之啊！

別發了瘋似地到處攻擊人或物，借用或挪動物品後也要恢復原狀；遭受並非凶殘成性的生物攻擊時，千萬不要濫施殺手，有時連怪物也不可遽下毒手！別假裝忘了你聖者的身份。

更要避免在海上存進度，盡可能在陸上做。

有些規模較小的地下城處理的物品數量有限，除了必要裝備外，不要仗著自己力氣大，就雜七雜八帶上一大票東西。

還有就是當磁碟機還在運轉時，不要猛下指令，惹得鍵盤提出抗議。

最最重要的是：太離譜的遊戲行為少做為妙！ φ

出擊飛龍 手冊更正

使用AT機種的玩家請注意：

你無法使用原遊戲磁片進行遊戲，必須自行準備一片格式化的1.2M空白磁片，將原三片遊戲磁片全部拷貝至這一片1.2M的磁片中才能進行遊戲。以下為拷貝之步驟：

1. 依一般開機方法開機。
2. 待 A> 出現後，將遊戲磁片 Disk 1放入A磁碟機中，1.2M的空白磁片放在B磁碟機中，關好機門。
3. 鍵入INSTALL B: 按 Enter 鍵。
4. 當畫面出現「Strike a key when ready」的訊息時，按任一鍵開始鍵入。
5. 當出現「Please insert the Disk 2」的訊息時，請依指示將Disk1取出，放入Disk 2，關上機門後按任一鍵繼續載入。同樣地，Disk 3也是重覆此步驟。
6. 待畫面出現STRIDER installation complete 時，載入工作即完畢。

AT機種啟動方式如下：

1. 依一般開機方法開機。
2. 待 A> 出現後，將拷貝好的1.2M磁片放入A磁碟機中，關好機門。
3. 鍵入CD STRIDER按 Enter 鍵。
4. a. 使用單色系統者，鍵入 PLAY 按 Enter 鍵。
   b. 使用用彩色系統者，鍵入 GAME 按 Enter 鍵。
5. 待出現選擇顯示系統畫面時，使用EGA者鍵入 1 ，使用CGA或單色系統者鍵入 2 。
6. 出現片頭畫面及音樂時，按兩次空白鍵即可進入遊戲。 φ

※New 魔奇音效卡

若你購買了New魔奇音效卡，却發現超級作曲家無法正常開機，此時可嘗試將音色製造機中的AdLib.COM檔用COPY指令拷貝至超級作曲家磁片中，再重新開機，或許可解決問題。 ☆



讓創世紀VI在模擬CGA下執行

FYS

相信一個RPG的狂熱份子在拿到創世紀VI後，一定會興奮地玩到三更半夜還欲罷不能。可是只有單色螢幕的玩家卻不能享受到完全支援VGA的彩色畫面，看在眼裡真是羨慕極了！無奈口袋裡沒有足夠的現金，又有什麼辦法呢？只好將就了。但是在單色螢幕上玩創世紀VI時，畫面是一條一條沒有連續，看起來很傷眼睛，所以在此提供一個改善的方法：

安裝時，選擇顯示系統選CGA模式，而不要選Hercules模式。設定完成後跳回DOS，在跑遊戲之前先跑一些像魔鍵或SETCGA、MONO等模擬CGA的程式，然後再跑Ultima 6，你就會發現畫面密集起來了，雖然縮小了，但為了看清楚一點且較不傷眼睛，這樣是很值得的。也可用魔鍵的放大功能來放大畫面，但會減慢速度。

如果已經安裝了Hercules單色的模式，也用不著重新安裝，因為程式本身的轉換其實只支援到CGA，能在單色螢幕上跑只是一種欺騙電腦的技巧，故在單色螢幕上會呈現條紋狀的畫面。因此只要將所有是HRC的延伸檔名改成CGA即可（DOS命令為REN ＊.HRC ＊.CGA），再將Config.U6這個檔案的內容改一下：（如下）

原來內容：

h　k　a388

- h：代表 hercules
- k：代表 keyboard
- a388：代表 adlib（沒有者不管）

改成：

c　k　a388

- c：代表 CGA
- k：（如果改成m，則變成使用 mouse）

改完之後就大功告成了，但別忘了在跑遊戲之前先跑一些模擬CGA的程式，不過要慎重選擇，因為有的MONO程式跑了之後會使遊戲當掉。最後祝創世紀VI玩得愉快。

在此順便一提說明書沒有提到的：如果你想跳過標題畫面而直接進入遊戲畫面，你可以跑在磁片上叫做Game.exe的檔。 φ



徵　稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊----

◎遊戲　攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版100號，珍藏版15號以後）。

◎百戰　天龍：（限貴族版100號，珍藏版15號以後）
- (1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。
- (2)遊戲資料檔剖析。
- (3)攻略小秘技。

◎P　C　地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴　八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點）與玩GAME感受。

◎冒險補習班：為RPG初級玩家補習。

◎高手　過招：高手們的經驗交流天地。

◎紙上　談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩　短路：關於PC GAME的趣味漫畫。

◎華山論GAME：關於RPG的笑話或笑畫。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整（以電腦報表列亦可）。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。

◎投程式稿請附磁片，以便檢驗。

◎漫畫稿：(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2)線條力求簡明、清晰。
(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：(1)橫式——寬9公分，高7公分。
(2)直式——寬7公分，高9公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字300元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：
- 炸彈小子過關路線（36關起）
- 步步殺機二、三關攻略及地圖
- 北與南攻略心得
- 泰坦風雲完全攻略
- 魔界歷險完全攻略
- 武士傳說完全攻略
- 亞瑟王傳奇完全攻略
- 創世紀VI攻略

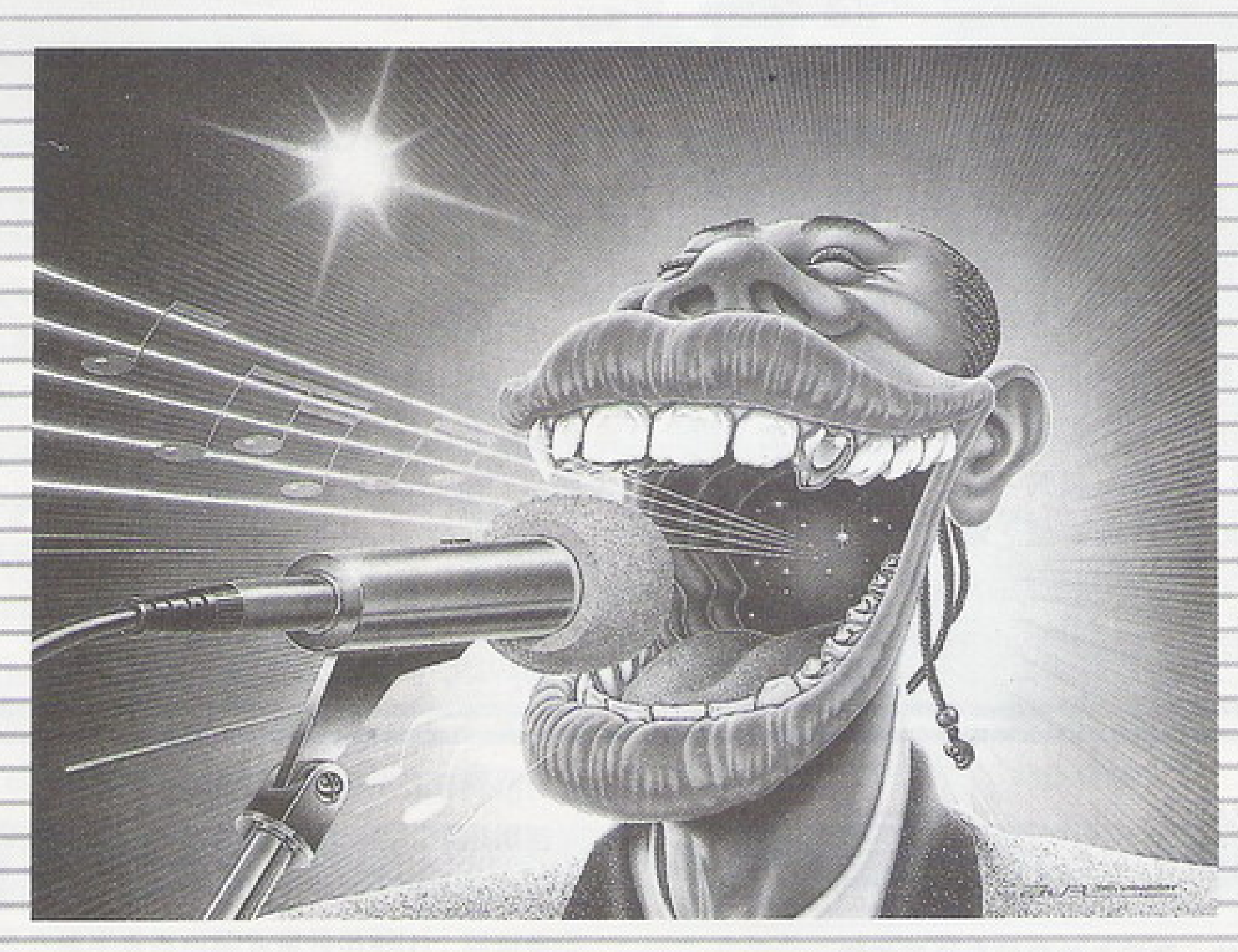
第十八期（九月號）

———截稿日期：78年7月25日

◎七嘴八舌——遊戲大家談（500～900字）
- (1)魔界歷險　(2)紗之器
- (3)亞瑟王傳奇　(4)波斯之子



期待她更完美的演出



九個太陽

軟體世界推出魔奇卡後，除了買魔奇卡所附送之三片程式片外，並推出了音色製造機。操作過音色製造機的發燒友一定會察覺，為何使用音色製造機所製造出來的音色有80個BYTES，而在超級作曲家中之音色檔只有54個 BYTES？

經過筆者研究數次，並加以診斷後懷疑超級作曲家只「支援部分」音色製造機所製造之音色。其實並非無法支援，而是音色製造機中的半波、雙半波與鋸齒波，使用在超級作曲家時，均以正弦波處理，因此您在音色製造機所聽到的，到超級作曲家中有時就會走音。

筆者找到一個方法，可惜治標但不治本：請各位向各經銷商買一套蜘蛛人，並請拷貝一份（使用舊版PCTOOLS），以免磁片損壞。

首先，將您的大作 RENAME 成 TITLE. ROL 並拷貝至蜘蛛人 DISK. A 中，然後將您使用到的音色，用音色製造機做成一個音色資料檔　RENAME 成DOOM. BNK，並也拷貝至蜘蛛人DISK. A 中，然後啟動遊戲（別忘了設定魔奇音效卡 B：SOUND BA000，否則又要重新啟動）。

本方法的缺點是慢，無法如超級作曲家一樣邊聽邊改，因此各位發燒友必須事先就把音色配好—就是要了解各音色的特性及適合演奏情形。

煩人的問題問完後，終於出現主題畫面了，磁碟機一亮，接著美妙的音樂到處飄著…真是對不起蜘蛛人，主題曲成了流行歌曲，希望他不會計較。

由於筆者使用的這個方法很煩人，希望各界高手指教，能有更好的方法解決。另外，使用此法要小心病毒。

關於超級作曲家的作曲，筆者幾項建議，希望對各位有用。

第一，要有完整的音樂資料，包括主旋律、和弦、副歌、節奏、BASS等，市面上的歌本大都已有相當足夠的資料供參考。

第二，最好建立一個屬於你自己的音色檔，將音色分類，並用你能了解的字母命名。

第三，適當地改變音色，如在主旋律中可以在重新開始或音域起伏時變更音色，直到滿意為此。

第四，將各聲部的音準稍為變化一下，約上下0點5左右或依需要。這樣會使各聲部的音色不會有黏在一起的感覺，而且聲音也會變得更華麗；否則，即使是五六個聲道喇叭或銅管合奏，聽起來也會沒什麼感覺。

還有一項聽覺上的建議：為您的魔奇卡加裝放大器，保證震撼力十足！筆者試著將打擊樂器製造成接近 PCM 音源，雖不比 PCM 音源長及活潑，但似乎已發揮了 FM 音色的極限。因此，各位如果多用點心，一定能在音色製造機上製造出許多極美的音色。 ∅



請看軟體世界的產品分類目錄

（前有＊表支援魔奇音效卡）

動　作

遊戲名稱	編　號	片數	售價
怒Ⅰ	貴 11	1	80
怒Ⅱ——怒號層圈	貴 70	1	80
忍者大對決	貴 35	1	80
最後的忍者	貴 59	2	150
瘋狂大賽車Ⅰ	貴 62	1	80
瘋狂大賽車Ⅱ	貴144	1	80
快打磚塊Ⅰ	貴116	1	80
＊快打磚塊Ⅱ	貴148	1	80
雙截龍Ⅰ	貴 94	2	150
雙截龍Ⅱ	貴176	1	80
飢星異形Ⅰ	貴201	2	150
飢星異形Ⅱ	貴182	2	150
機動戰士	貴 6	2	150
惡魔城	貴 22	2	150
鬥之輓歌	貴 24	1	80
卡諾夫	貴 40	2	150
鐵手戰神	貴 42	1	80
瘋狂大毀滅	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
綠扁帽	貴 53	2	150
黑街風雲	貴 63	1	80
送報童	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
4×4越野大賽車	貴 76	1	80
飛艇戰士	貴 81	1	80
空降遊騎兵	貴 89	1	80
前進高棉	貴 96	2	150
終極警探	貴101	2	150
快打旋風	貴110	2	150
威探闖通關	貴111	2	150
古巴反戰	貴114	2	150
狂飆飛車手	貴115	1	80
時空大盜	貴117	1	80
星際征服者	貴118	1	80
小鮫立大功	貴119	1	80
龍之忍者	貴120	2	150
屠龍記	貴122	1	80
魔宮傳奇	貴125	1	80
高速賽車	貴128	1	80
魔鬼訓練營	貴129	1	80
街頭鬥士	貴130	2	150
＊空中飛鯊	貴132	2	150
＊熱血高校	貴134	2	150
＊蜘蛛人	貴138	2	150
機器戰警	貴140	1	80
蠻俠神鷹	貴141	1	80
閃電飆球	貴143	2	150
世界怪物大競賽	貴145	2	150
時空戰士	貴146	2	150

遊戲名稱	編　號	片數	售價
集中火力	貴147	2	150
無敵神槍	貴149	2	150
毀天滅地	貴150	2	150
魔　斧	貴156	2	150
超　人	貴157	2	150
＊烏茲衝鋒槍	貴159	2	150
太空小蜜蜂	貴160	1	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	2	150
毀滅戰士	貴164	1	80
殺人執照	貴165	1	80
猛鬼逛街	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
＊衝鋒飛車	貴172	2	150
異　形	貴173	2	150
終極警探・電影版	貴174	2	150
武道館	貴177	2	150
槍林彈雨	貴180	2	150
＊第一滴血Ⅲ	貴181	2	150
聖劍之征	貴185	2	150
＊快樂泡泡龍	貴192	2	150
激流浪子	貴196	2	150
拼發盤	貴199	2	150
＊波斯王子	貴200	2	150
跳跳飛球	貴202	2	150
＊惡魔城傳說	貴204	2	150
叢林之神	貴206	1	80
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
＊宇宙神風號	珍 13	4	270
＊魔鬼剋星Ⅱ	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230
終極孤鷹	珍 39	4	270
出擊飛龍	珍 43	3	230
＊金牌拳王	珍 50	3	230

戰　鬥

遊戲名稱	編　號	片數	售價
飛鷹突擊Ⅱ	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰　斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深太空	貴 50	1	80
火狐狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150

運　動

遊戲名稱	編　號	片數	售價
燃燒的野球Ⅰ	貴 14	1	80
＊燃燒的野球Ⅱ	珍 35	3	230
天生好手	貴 5	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 73	1	80
漢城奧運（上下）	貴 80	4	300
最後挑戰	貴 82	1	80
撞球大賽	貴 98	1	80
籃球1對1	貴102	2	150
強棒再出擊	貴104	2	150
＊海灘排球王	貴123	2	150
迷你高爾夫	貴124	1	80
職業網球大賽	貴189	2	189
藍天碧海風浪板	貴193	1	80
＊雪國狄斯奈	貴197	2	150

不是佳片不出爐……

智　育

遊戲名稱	編　號	片數	售價
俄羅斯方塊Ⅰ	貴 37	1	80
俄羅斯方塊Ⅱ	貴171	2	150
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
美女撲克・歐洲版	貴151	1	80
＊明星撲克	珍 23	3	230
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮組曲	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
神奇王國	貴 48	1	80
打磚塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
摩登時代	貴 67	1	80
洛城警騎	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
＊電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇中棋	貴184	1	80
重金屬美女	貴187	1	80
＊粒子世界	貴203	1	80
炸彈小子	珍 41	3	230
四川省	珍 46	5	300

角色扮演（RPG）

遊戲名稱	編號	片數	售價
忍者傳奇	貴 30	2	150
歐洲公路戰	貴 43	1	80
巫術 IV	貴 56	1	80
影之門	貴 65	2	150
飛輪武士（上下）	貴 95	2	150
冰城傳奇 II	貴105	2	150
機甲爭霸戰	貴108	2	150
* 國王傳奇	貴113	1	80
泰坦風雲	貴186	2	150
未來之魔法	珍 2	2	150
光芒之池	珍 9	3	230
魔法門 II	珍 17	3	230
冬之魔	珍 18	3	230
青色枷的詛咒	珍 20	4	270
銀河英雄	珍 27	2	180
* 克萊恩英豪	珍 40	4	270
* 創世紀VI	珍 44	7	380
武士傳說	珍 45	6	340

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
嗜血艦長	貴106	2	150
幽城寶藏	貴133	2	150
預言奇兵	貴139	2	150
伊蘇國	貴155	2	150
變形金鋼	貴161	2	150
* 銀河超能力戰記	貴175	2	150
地心探祕	珍 12	3	230
仙境故事	珍 25	3	230
* 風行者	珍 31	3	230
* 魔界歷險	珍 48	3	340

動作冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
海王星計劃	貴152	2	150
步步殺機	貴169	1	80
* 太空捕快	珍 14	4	270

模　擬

遊戲名稱	編號	片數	售價
名車大賽 I	貴 19	1	80
名車大賽 II	貴121	2	150
名車大賽 II 資料片	貴121	2	150
GP大賽車	貴 85	1	80
城市大賽車	貴154	1	80
古董名車大賽	貴178	2	150
* 風馳電掣	貴188	2	150
特技飛車	貴195	1	80
超級機車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
* 方程式機車賽	貴168	2	150
捍衛雄鷹	貴 28	1	80
海獵鷹戰鬥機	貴 51	2	150
俯衝轟炸機	貴 92	1	80
飛向北越	貴109	1	80
藍天使飛行特技小組	貴191	1	80
F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	290
* F-15鷹式戰鬥機 II	珍 22	2	180
* A-10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
戰鬥轟炸機	珍 42	4	270
無敵飛狼	貴 1	2	150
* 百戰雄鷹	珍 52	2	180
重金屬坦克	貴126	1	80
火戰車	貴131	2	150
M4雪曼坦克	貴190	2	150
* 裝甲雄獅	珍 38	3	290
* 688攻擊潛艇	珍 16	2	180
* 紅色風暴	珍 24	2	230
* 從海底出擊	珍 54	2	180
火爆魚雷艇	貴103	1	80
* 砲艇	貴198	2	150
醫生也瘋狂	珍 8	3	230
模擬城市	珍 29	2	180
* 上帝也抓狂	珍 37	2	180

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
* 警察故事 II	珍 7	6	340
幻想空間 I	貴 21	2	150
* 幻想空間 II	珍 4	6	340
* 幻想空間 III	珍 30	8	420
宇宙傳奇 II（上下）	貴 25	3	230
* 宇宙傳奇 III	珍 15	6	340
* 蘿塞拉的冒險	珍 3	9	460
淘金熱	珍 11	5	300
* 英雄傳奇 I	珍 36	10	500
代碼：泳人	珍 47	9	460
* 亞瑟王傳奇	珍 51	10	500

戰　略

遊戲名稱	編號	片數	售價
信長之野望（上下）	貴 77	2	160
三國志（上下）	貴 78	3	230
水滸傳	珍 32	3	230
眼鏡蛇計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
聖女貞德	貴135	2	150
北與南	貴194	2	150
核戰狂人夢	貴205	2	150

冒　險

遊戲名稱	編號	片數	售價
瘋狂大陸	貴 68	1	80
* 聖戰奇兵・冒險版	珍 21	6	340
* 紗之器	珍 49	7	340
風雲際會	貴 52	2	150
黑暗金字塔	貴136	1	80
地心探險	貴153	2	150
瑪雅迷蹤	貴183	2	150

其　他

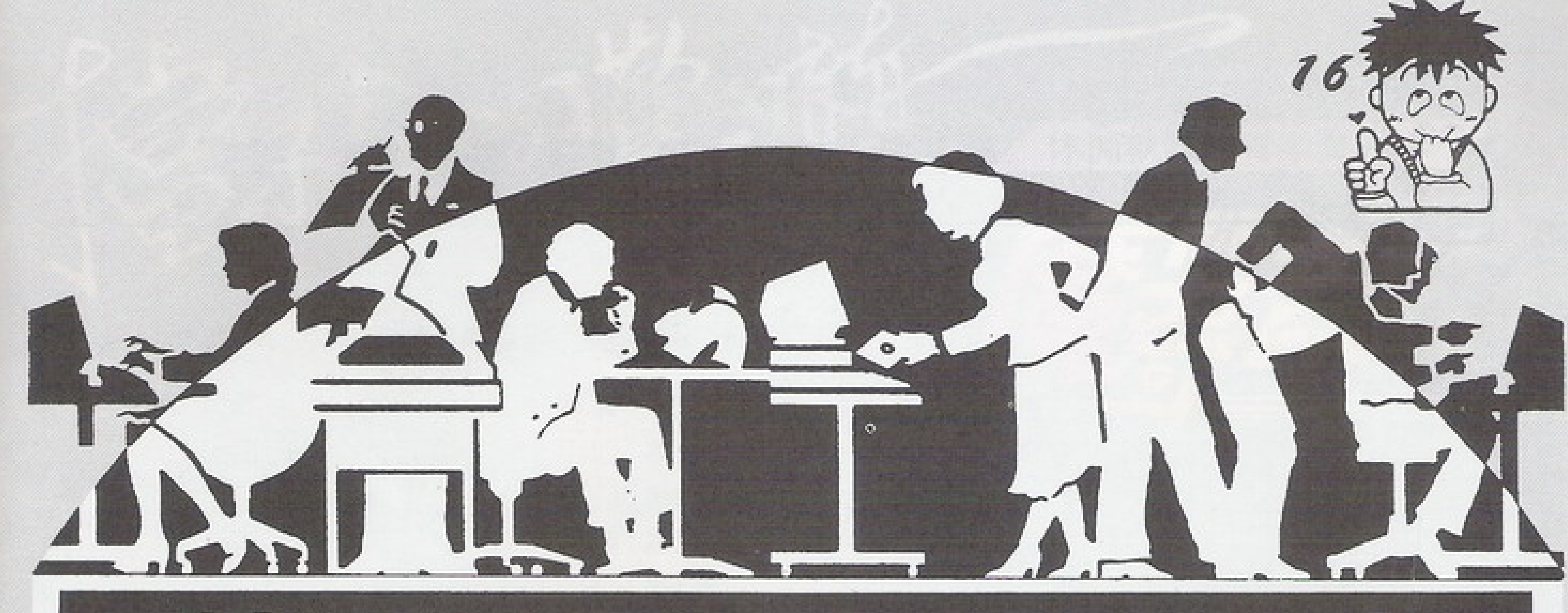
遊戲名稱	編號	片數	售價
棒子防衛戰	貴 13	1	80
* 水果盤	貴162	1	80
摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270
* 飛龍騎士	珍 53	4	270

TOP 30 暢銷排行榜





六月名次	五月名次	遊戲名稱	類別
1	13	三國志	戰略
2	28	四川省	智育
3	3	北與南	模擬
4	9	俄羅斯方塊	智育
5	NEW	創世紀VI	角色扮演
6	4	美女撲克・歐洲版	智育
7	5	快樂泡泡龍	動作
8	2	水滸傳	戰略
9	NEW	武士傳說	角色扮演
10	1	上帝也抓狂	模擬
11	19	立體俄羅斯方塊	智育
12	14	水果盤	博弈
13	21	克萊恩英豪	角色扮演
14	7	異星異形 II	動作
15	—	信長之野望	戰略
16	6	模擬城市	模擬
17	NEW	紗之器	冒險
18	8	重金屬美女	智育
19	20	烏茲衝鋒槍	動作
20	22	俄羅斯方塊 II	智育
21	—	撞球大賽	運動
22	11	炸彈小子	智育
23	17	水管狂想曲	智育
24	—	武道館	動作
25	—	名車大賽 II	模擬
26	25	方程式機車賽	模擬
27	10	風馳電掣	模擬
28	—	快打旋風	動作
29	—	燃燒的野球 II	運動
30	15	M4 雪曼坦克	模擬



讀者意見調查表

一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿＿ 2.性別：□男 □女

3.電話：＿＿＿＿＿＿ 4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿＿ 7.教育程度：＿＿＿＿

8.每個月的零用錢或收入：＿＿＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿

10.喜歡玩那些類型遊戲？

□動作 □戰鬥 □立體文字冒險 □冒險

□戰略 □模擬 □動作角色扮演 □角色扮演

□運動 □智育 □其他：＿＿＿＿＿

二、文字編輯意見

1.您對這一期各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
GAME在燒	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
國外報導	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲攻略	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
百戰天龍	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
PC 地帶	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
電玩短路	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
怪物寶典	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
出槌大法師	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
冒險補習班	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
華山論 GAME	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
七嘴八舌	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
英雄交響曲	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
紙上談兵	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
銷售排行榜	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
產品目錄	□	□	□	□	□	＿＿＿＿

2.您喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

3.您不喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

4.您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

□基礎程式設計講座 □電腦遊戲寫作教室

□其他：＿＿＿＿＿＿＿＿

5.您期待雜誌刊出那些遊戲的攻略？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

三、美術編輯意見

1.您對這一期彩色頁的喜歡程度：

	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	爲什麼？
封面	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
封面裡	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 1頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 2頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 3頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 4頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 5頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 6頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 7頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 8頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 9頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第10頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第11頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第12頁	□	□	□	□	□	＿＿＿＿



讀者意見調查表

第13頁 □□□□□ ____________

第14頁 □□□□□ ____________

第15頁 □□□□□ ____________

第16頁 □□□□□ ____________

封底裡 □□□□□ ____________

封底 □□□□□ ____________

2.你喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

____

3.您不喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

____

四、電腦配備

1.目前擁有的電腦週邊設備：（複選）

□彩色螢幕（可支援：□CGA □EGA □VGA）

□單色螢幕 軟碟規格：□360K □1.2M

□搖桿 □Mouse □硬碟 □Scanner

□Modem □印表機 □魔奇音效卡

□其他：____________

五、專欄調查

1.您在 PC 上學過下列那些電腦語言？

□BASIC □Pascal □C □Assembler

2.您上過那些電腦課程？

□微電腦概論 □基礎程式設計 □應用程式設計

□資料結構 □其他：____________

3.雜誌若推出電腦遊戲寫作教室，以某個簡易的遊戲實際發展過程來教你寫電腦遊戲，及釐清觀念、解答疑難，您希望採用何種電腦語言？

□BASIC □Fascal □C □Assembler

4.雜誌若推出基礎程式設計講座，您希望採用何種電腦語言？ □BASIC □Pascal □C □Assembler

六、攻略本調查

1.若將半年以前雜誌上的攻略或修改篇集合成冊，您是否需要？ □需要 □不需要

2.您希望第一冊攻略本收錄那些遊戲？（限選五個）

□幻想空間Ｉ □幻想空間Ⅱ □宇宙傳奇Ⅲ

□聖戰奇兵・冒險版 □魔法門Ⅱ □三國志

□F-19隱形戰鬥機 □GP 大賽車

□高速賽車 □空中飛鯊 □機器戰警 □屠龍記

□雙截龍 □快打旋風 □龍之忍者 □打磚塊

七、新遊戲票選（限貴族版150號，珍藏版20號以後）

	貴	珍	編號		貴	珍	編號
第1名：	□	□	______	第6名：	□	□	______
第2名：	□	□	______	第7名：	□	□	______
第3名：	□	□	______	第8名：	□	□	______
第4名：	□	□	______	第9名：	□	□	______
第5名：	□	□	______	第10名：	□	□	______

八、我有話要說……

請詳細填妥，在79年7月25日前寄回：高雄市郵政28之34號信箱參加抽獎

頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）

貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）

叁　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）

安慰獎30名：精美備忘夾二個

第14期問卷調查表得獎名單

頭　獎：林文彬（基隆）

貳　獎：吳鈍嘉（彰化）　李振皓（屏東）

叁　獎：江彥境（台中）　吳文勇（屏東）　劉大維（台北）

安慰獎：
蔡連昌（台南）　黃國禎（桃園）　蘇世中（台北）
韓政忠（台南）　姚鼎輝（台北）　王宇書（屏東）
林春慧（台中）　曾伯勳（台北）　張東風（台北）
鄭圭明（台南）　楊得琳（嘉義）　劉彥邦（高雄）
曾智誠（南投）　黃清峰（桃園）　丁義民（台中）
陳秋樺（高雄）　魏宗民（台北）　李維民（台北）
顏立明（台北）　林眞立（屏東）　吳志豪（新竹）
楊博正（高雄）　康維中（高雄）　蘇偉嵐（澎湖）
閆麗萍（台北）　劉桂吉（台中）　劉人豪（高雄）
鄭智修（高雄）　葉士詮（台北）　陳永昭（彰化）


擋不住的驚嚇
休閒軟體的音樂魔術師
HiFi
魔奇音效卡
今夏，
你無法再抗拒〝魔奇音效卡〞帶給你的驚嚇！
百種之國內外休閒軟體
供你超乎想像的臨場音
即攻佔你的 IBM PC
再猶豫！
全省電腦
熱賣中
經銷商
魔奇音效卡提供你
音樂大師
程式設計師
超級作曲家
音色製造機
音樂點唱機
可與介面結合 MIDI
完整的功能讓你發揮無遺……
舊 換 新
致魔奇音效卡愛用者：
如果你現在是魔奇音效卡的使用者，只要你將舊的魔奇音效卡操作說明書及附現金 150元，寄至高雄郵政 28 之 34 號「魔奇音效卡服務處」即可獲得 7 本精編說明書與 5 張程式磁片。（售價 400元）
換新優待活動：至 7 月31日截止，
請立即行動！
※請以現金袋或限時掛號寄


THE BOOK
MEMO
敬告諸親友：
敝人因準備
期末考，連開多
日夜車，元氣大
傷，決定自即日
起，大睡三天，謝
絕訪客。
特此公告
大頭啟
MEMO
死大頭：
都三天了，還睡？
再睡，我們的暑期A計劃就被
你睡沒啦!!
創世紀VI、亞瑟王傳奇、波斯
王子……全都買齊了，我們一定
要趕在軟體世界雜誌刊出攻
略之前，把它們結束掉！
小毛 留
暑期
A計劃
No
Copy
軟體世界研究開發中心
SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE
亞太地區總部
中華民國高雄市郵政28之34號
P.O.Box 28-34, Kaohsiung,
Taiwan, R.O.C.